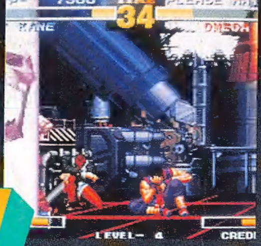
平成7年10月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第18号通巻152号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

October 15. 1995 No.152

# GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
10.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen

## シューティング特集
STRIKERS 1945
逆鱗弾／スカイターゲット
ソニックウィングス3／ゲーム天国
バイパー フェイズワン／首領蜂

## 鬼の攻略テクニック伝授
ストリートファイターZERO
天外魔境真伝／ドラグーンマイト
メタルスラッグ／INDY500
バーチャファイター2.1／豪血寺外伝／ほか

## ニューゲームジャングル
VIRTUAL ON／サンドアール
ファンキーヘッドボクサーズ／
超鉄ブリキンガー／プロ麻雀 極S

このゲームをやらずしてなにをやる!
AM2研の新作ポリゴン格闘登場!
## ファイティングバイパーズ

武器持ち3D格闘シリーズ登場
## ソウルエッジ

復活!! カプコン縦シューティング
## 19XX

マーヴル・スーパーヒーローズ
鉄拳2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

特別付録
'95AMショー
最強ゲームはどれだ!?

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック 第3回



未体験の"衝撃"走る！
超リアルなドライビング感覚が人気爆発！
前代未聞、空前絶後、荒唐無稽・・・様々な話題を集めて『デンジャラスカーブス』遂に登場。一瞬たりとも息を抜けないスリリングなゲーム展開に早くも話題沸騰。カーマニアやバイクファンはもちろん飛ばし屋もエキサイティング間違いなし。
KAY 33
FU 22 38
176 km/h
5/8
※画面写真はデモ画面を使用しています。
業界初!! 新コンセプトCGドライブゲーム。
デンジャラスカーブス
DANGEROUS CURVES™
ここがカッ飛びポイントだ！
●新コンセプト！異なる車種での対戦型レースゲーム。
●テクスチャードマップポリゴン使用による立体的な映像。
●前方3段階のビューポイントに加え、後方確認もできるビューチェンジボタンを搭載！
●通信機能の搭載により、白熱したバトル展開が可能。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995
※ゲーム内容及び画面写真・筐体仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
Let's パズボブ キャンペーン開催!
10月より 開催
豪華賞品が当たる!!
詳しくは雑誌広告やゲームパークの店頭ポスターをご覧ください
大人気のパズルボブルがパワーアップして再登場!
一人で遊ぶパズルモードがワイド画面になったうえCPU対戦モードが増えて、さらに面白くなったと大評判。
また鬼に金棒状態の強さを発揮できる、新しいアイテム玉もあるよ。
パズルボブル2
PUZZLE BOBBLE 2™
一度やるとクセになるパズル感覚が大評判!
ここが変わって面白さ倍増!
●パズルモード画面を2倍以上ワイドにして、迫力も2倍になったワイドモードが登場!!
●1人でも対戦ができるコンピュータ対戦モード(おなじみのキャラの他、新キャラも!!)が新たに加わりました。
●2つの対戦モードに練習ステージを設定、初心者でも楽しめます。
未体験の"興奮"はじける!
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™





あのAM2研が送り出す新世代
ポリゴン格闘ゲーム!!

# ファイティングバイパーズ

©SEGA 1995

**今回のAMショーで一般公開されるニューゲーム。破壊の楽しさを味わえるぞ!!**

担当：FRS-N.O.





バーチャファイター2が大人気のセガ、AM2研が再び動き出した。このゲームはセガのポリゴン格闘シリーズでは、VF2を除くと初となる。

基板も、バーチャファイター2、バーチャコップ2などと同じモデル2を使用しているぞ。

操作系も、VF2をやったことのある人ならなじみ深い「8方向レバー＋ボタン3つ」だ。こう聞いてピンときたかな?そう、このファイティングバイパーズもVF2と同じⓅ、Ⓚ、Ⓖを採用しているのだ。インストの技表をチラッとみれば、VFに親しんできた人ならばスムーズにゲームを始めることができるだろう。

## 「目的なんかないさ、遊びなんだからね…!!」

現代の“ARMSTONE-CITY”(アームストンシティ)。この街では、ある遊びが流行っている。それは、金網に囲まれたリングの中で一対一で闘うというもので、スポーツでも格闘技でもない。いうなれば、路地裏でのスケボーにのったり峠をバイクで攻めるような感覚で、ちょっとはみ出し者の若者の間で流っている遊びだ。

…なんか、とんでもない世界観だと思いません?ようするに、このゲームに登場するキャラたちは「不良、はみ出し者」のアウトローたちなのである。セガの資料によると、「汚れた街で、社会になじめない少年たちだけが元気に闘っている」というイメージらしい。

そして、アームストンシティの中心には高さ300M以上もある市庁舎“CITY-TOWER”があり、ゲーム中のすべてのステージからも一望できるらしい…。このCITY-TOWERはきっとストーリー上、そしてゲーム内でも重要な役割を持ってくるであろう。






シブいぜ、バン!!ちょっと忍者っぽい?

## 「爽快感満点!! ブ・チ・壊・せ!!」

ファイティングバイパーズにはVFシリーズとは大幅に異なる点がひとつだけある。それは「防具」の存在だ。

キャラクターの体にはアーマーや、プロテクター、盾といったパーツが付いている。これは、モロそのままの意味で、アーマーが付いているときに受けるダメージは小さい。しかし、どんどん攻撃を受けるごとにこのアーマー類もダメージを受け、そして破壊されていく。

つまり、VFにはない「破壊のエクスタシー」が味わえるのだ。アーマーは、破壊すると当然なくなってしまうので、これ以降のダメージはアーマー付きのころより大きくなってくる。キャラによっては、盾とかもあるがそこはポリゴンゲーム、技によってはアーマーを砕いたところを集中して狙うといった戦略性も考えられるかもしれないね。このアーマーシステムによって、VFとはまた違った爽快感も生まれそうだ。

また、リングは四方が壁や金網に囲まれているので、VFにあった「リングアウト」がない。叩きのめして勝て!!



おりゃ!!ヒザ蹴りだ!!ハデなヒットマーク。ゴフッ!!って感じ!?

## 現在決まっている4キャラ達

実は現在のバージョンは、8キャラ中の4キャラしかできていない。しかし、できている分の4人は、どいつもこいつも強烈な個性が光る奴らばっかりだ。この分なら、残った4人分もハチャメチャな奴らがでてきそうだ。

まず、今号で紹介できる、できたてホヤホヤの4人の素性をちょっとみてみよう。

●ジェーン
18才、女性、白人。海兵隊を志していたが、傷害事件を起こし入隊を拒絶される。肉体派で、夜は地下鉄工事現場でアルバイト（!!）中だ。

●ピッキー
14才、男性、白人。スケボー少年でジュニアハイスクール。ドレッドヘアの可愛いい奴。

●グレイス
19才、女性、黒人。高校でフィギュアスケートの選手を志すが、コーチに裏切られ（!!）スケート界から去る。今はモデルをしている。

●仁義衆　蛮
故郷では三代目〝仁義衆蛮〟を名乗る。母と自分を捨てた父を捜して、海を渡ってはるばる来た。

次号では、残りの4人も含めた、もっとくわしい情報を伝えられると思うので、期待してほしい。

残り4キャラは次号のゲーメスト本誌で紹介するので、お楽しみに!!


ジェーンに突き上げアッパーをかますバン。


このようなリングなのでリングアウトなし。しかし、コンクリートのテクスチャーの質感がすごすぎる。


頭押さえつけてボディブローか？ゲージ上両端のヒットチェックポイントに注目。


スケボーで、ついにグレイスの腰当てが破壊された!!どこ狙ってんねん、このエロガキ!!（グレイス談）



グレイスVSピッキー。これは受け流しか!?



ピッキー「せぇ〜のォ〜…」
グレイス「ノォ〜〜ッ!!」


バンの攻撃でバラバラになったアーマー。これでつぎのラウンドはもうウハウハでしゅ。

## バン　喧嘩番長　得意技・一発打撃系

故郷では３代目“仁義衆蛮”を名乗ってバンを張っていた彼だが、母を捨てて自分を捨てたまだ見ぬ父に一発焼きを入れるために海を渡ってきた。アームストンシティにやってきたまだ間もない。彼の旅はまだ終ってないのだ。

連続攻撃はほとんど持たないが、強力な打撃技をいくつか持つ。スーパーストレートはコマンドも簡単で威力も高い。当たればデカイが、それだけリスクも大きい。

# BAN



# JANE

## ジェーン　炎の女戦士・得意技パンチ系

海兵隊を志し、ハイスクール時代に鍛え上げたハガネの筋肉を持つ。しかし、カッとなりやすい性格のため、障害事件を起こして入隊は拒絶された。現在は地下鉄アルバイトをしているが、夢は捨てていない。自分の強さを試すためにVIPERとなる。

腕力にモノと言わせたパンチ系攻撃中心。ガード不能のトルネードパンチ（上段）は超強力だが、予備動作が大きいので間合いを見計らって上手に使おう。

## グレイス
スケートクイーン
得意技・足技コンビネーション

ハイスクールではフィギュアスケートの選手を志すが、恋人だったコーチに裏切られスケート界から去る。現在はファッションモデルをしている。冷たく知性的な女性だが、胸の内の激しい怒りが彼女の闘いのエネルギーとなっている。

多彩な足技のコンビネーションを持つ。ジャンプからの投げのフランケンシュタイナーは失敗すると自らダメージを受ける諸刃の剣なので注意。



GRACE

PICKY



## ピッキー
スケボーファイター・得意技スケボーアタック

ジュニアハイスクールに通うスケボー少年。同級生のキャサリンの気を引くためスケボーを始めたが、アームストンではNUTCRACKのほうが人気が出てしまい、得意のスケボーテクを活かして闘いに参加する。アームストンシティ最年少VIPER。

相手をスケボーアタックではり倒すスケボーアタックは様々な場面で使えるが、特にスケボースラップは強力。アッパーも得意だが、相手を上に跳ばせたら空中投げを決めよう。

# ナムコ発表最新情報をゲット!!

# SOUL EDGE
## ソウル　エッジ

©NAMCO

**鉄拳2が発表されたばかりのナムコから、3Dポリゴン格闘ゲームの新作タイトルの画面写真を入手！**

担当：伊勢　猫




つい先日、発表されたばかりの鉄拳2。もうプレイした人も多いと思うが、早くもポリゴン対戦格闘ゲームの新タイトルが、ナムコから発表された。

その名も「SOUL EDGE」（ソウル・エッジ）。鉄拳シリーズとは、違うまったく新しいタイトルがそれだ。

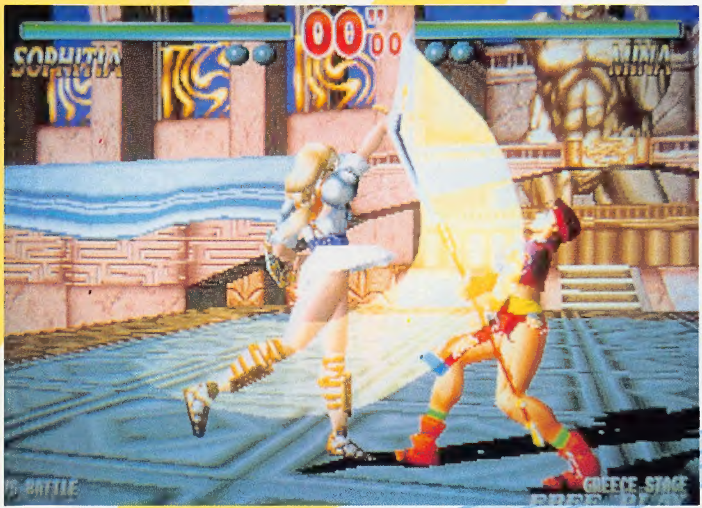
## CG技術の先駆者…

3DCG（3Dコンピュータグラフィック）技術の1つであるポリゴンを使ったゲームも、今でこそ多量に見ることができるようになったが、その技術を使ったアーケードゲームの歴史は決して古いものではなく、ここ数年のこと。

従来はキャラクターをスプライト・プレーンと呼ばれるものに1パターンずつ描写していたゲーム（ドットキャラを使ったゲーム）が主流だった中に発表された「ウイニング・ラン」（89年ナムコ）は国内初のポリゴンを使った3Dレーシングゲームでそのまったく新しいグラフィックの表現方法もさることながら、ポリゴンならではの計算されたゲーム性には、多くのプレイヤーが魅了された。

その後、レースゲームのみならず様々なジャンルのものが作られ、最近ではテクスチャーマッピング（モデリングしたものに壁紙のようにCGを張りつける技術）やグローシェービング（ポリゴン特有の角張ったフォルムをなめらかにする技術）といったものを使ったものまで、出てくるようになり、ポリゴン＝機械的なもの、といったこともなくなってきた。

鉄拳では、キャラクターにポリゴンを使って表現することにより、リアルな動きや多彩な技を細かい動きで見せることが可能となった。さらには色々な視点からそれを見ることができるなどといったドットキャラを使ったものとは一味違ったものになっていたが新作「ソウル　エッジ」では一体どの様な面でゲームにいかされているのだろうか？




## 鉄拳とはどこが違う？

さて、画面写真を見てもらえば解かると思うが、鉄拳が基本的には素手（アイアン・フィスト・トーナメントのルール上では武器はOK）なのに対して、ソウル・エッジではキャラクター全員が武器を持っている点がまずは目に止まる。

武器とひと言でいってしまったが、その種類は様々。日本刀や薙刀などそれとわかるものから、チンクエデア（イタリアの短剣）や斬馬刃、はてはインド地方で使われていたカタール（地名ではない）などといった具合になかなかお目にかかれないものまで、使い方も違えば、使われていた国も様々だ。この事から察するに現代が舞台となってい

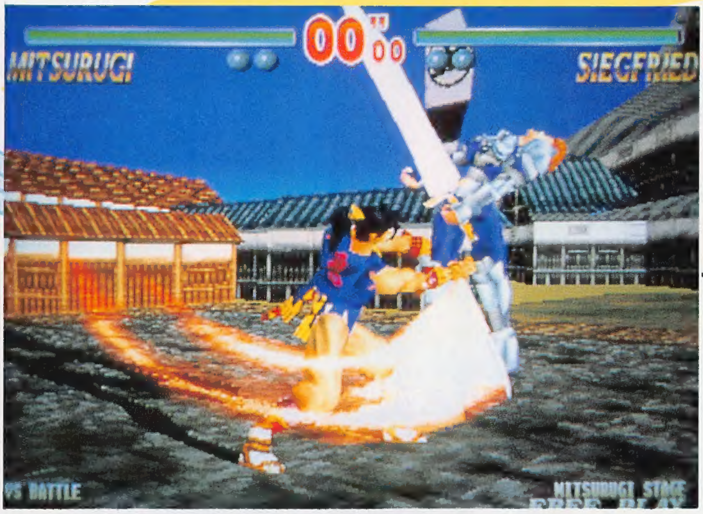





る鉄拳とはこの辺りも違っているらしいと考えることができるか（中世以前か?）。
　このほかには、リングのようなものが設定されているみたいに見えたり（リング・アウトがあるかは不明）ステージそのものがポリゴンを使って描かれていたりと、鉄拳とはだいぶ違う点が見て取ることができる。

## 個性的なキャラクター

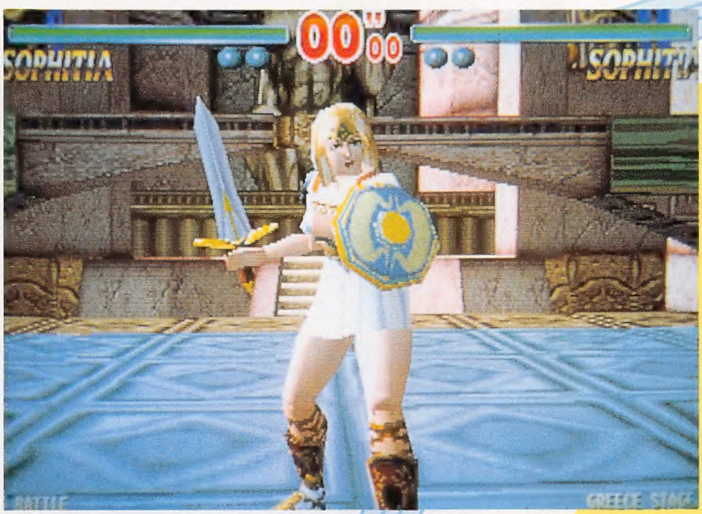
ゲームの外観だけ取って見てもこれだけ特徴的なものばかりだが、それはキャラクターに対してもいえる。
　日本刀ならばサムライ、カタールならば修練闘士と武器に合わせてキャラクター達も雰囲気たっぷりの奴ばかりで服装もなかなかに、いい感じを出している。




## ゲームのシステムは?

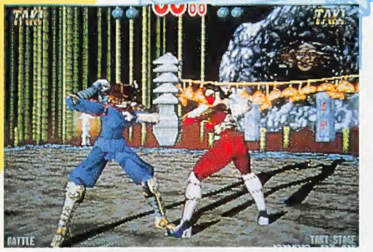
武器を使って、相手を斬るといった攻撃がメインとなるようだが蹴り技や体術（忍術もあるかな?）などの攻撃などもあるみたいだ（投げの有無に関しては?）。特殊なものでは、つば競り合いなどといったものもあるらしい。
　何だか、疑問符が多くなってしまったが、おそらくこういった形のゲームになるのではないだろうか。これは、予測の域を出ないのだけれどもシステムも鉄拳のシステム!!ではないと思われる（あくまでも予測）。まだまだ開発段階ということなので、これからどのようなゲームになってゆくのか、情報が入り次第本誌で取り挙げていくので、続報をまってていてくれ!!

















# ツインフッカツセリ
# 19XX
## ナインティーンダブルエックス

©CAPCOM 1995

**古来のゲーマーなら誰しもその名を知るカプコンシューティングの名作19シリーズ。その最新作が急浮上!**

担当:C·LAN

### 不朽の名作19シリーズ最新作登場!

かつて「1942」に始まり「1943」、同「改」、CPシステムの「1941」と続いたカプコンの定番シューティング19シリーズ。

その最新作「19XX」(ナインティーンダブルエックス)が今秋登場する。1941から5年経つ今では、むしろいい意味で期待を裏切ってくれた意外なタイトルである。

19XXの舞台は、その名が示す通り時代を限定していない。ゲームの背景としては、1945年になっても第二次世界大戦が終わらずに戦争が続いていたら…という設定で、そのため現代兵器も多数出現するぞ。

### 謎の戦闘機を追え! 組織の本拠地は?

…人類は未だ長期化した世界戦争の終結を迎えられずにいた。それはまさに兵器商人の組織による陰謀であった。

19XX年、ある海峡の上空6000フィート、組織の輸送機「B-29」に乗り込んでいた2人の青年の姿がそこにあった。2人はある情報を入手していた。「組織はついに全世界を破壊できる最終兵器を開発した!」この事実を確認し、世界に公表する命懸けの行動だった。

…それは一瞬の出来事だった。見たことのない戦闘機がB-29の上をかすめたかと思うと、瞬く間にB-29から炎が上がる。2人はB-29に搭載されていた戦闘機に飛び乗りレバーを握りしめた。「脱出するんだ!!操作方法なら兄貴に聞いたことがある!」燃え落ちるB-29を背に、2機の翼は大空へ舞い上がる。しかし前方にはすでに組織の大軍がせまっていた。「罠だ!」「B-29ごとスパイを消すつもりだったんだ!」

平和だけを願っていた2人の機に、巨大組織の容赦ない攻撃が襲いかかる。「あの戦闘機を追うんだ!きっと組織の軍事基地にたどり着くはずだ!」高速で消えていく謎の戦闘機を追い、2機の壮絶な戦いが始まった。

しばらくすると2機のキャノピーに軍事港が映っていた…。

### 「マーカムミサイル」が攻略のカギ!

19シリーズといえばP-38ライトニング。当然ながら19XXでもプレイヤー機として登場する。そのほかに、震電、モスキートを含む計3機種から自機を選択できる。



巨大爆撃機が出現。ザコも大挙して押しよせる。

このゲームの特徴の1つに、「マーカーミサイル」がある。ロックオンした敵を連射して破壊するという、今までにないゲーム性が盛り込まれている。敵を「狙ったとおり」に「メッタ撃ち」するという、2つの要素を兼ね備えた、爽快なゲーム展開になりそうだ。

そして気になるのが、伝統の「メガクラッシュ」である。これは今回少し変更され、「ボム」という扱いになっている。ただし単なるボムではなくて、プレイヤーが形態を選択することができる。1943でいえば、メガクラッシュの雷、津波、カマイタチの3種を自由に選択できる、と思ってもらえればいいと思う。

一般層からマニアまで、幅広く楽しめるシューティングだった19シリーズ最新作、19XX。ともあれ期待して待とう。



マーカムミサイルで敵機をロックオン。連射して撃ち込め!



19シリーズらしいザコとの交戦。

赤いザコは懐かしの「POW」を出すのだろうか?





大飛龍をほうふつさせる中型機。背景の島が美しい。

ボス機と交戦中に下から編隊を組んで敵機来襲!ボムを使うか?



自由度の高いシステムの世界

# MARVEL SUPER HEROES™

ジェムアビリティ他、マーヴル・スーパーヒーローズのゲームシステムを、ちょっと突っ込んで紹介してみよう。

MARVEL SUPER HEROES TM &©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

今回は、ジェムアビリティやX-MENからの独特のシステムについてまず紹介しよう。その後のページでは、ヒーローたちがどのような技を持つキャラクターなのか、タップリとページを取っているので期待していてくれ。

それでは、まず今だに全ぼうが明らかになっていない、ジェムアビリティシステムについて説明していこう。

## 新システムで、ジェムアビリティとは？

前号で紹介した通り、各キャラクター共にジェムと呼ばれるアイテムを拾得すると、さまざまなパワーUPをすることができる。このジェムの種類は6種類。今回は、その秘められた能力を、1つ1つ見ていってみよう。

これらのジェムは、空中から降ってきたり、相手を倒すと出てきたりする。相手を攻撃して出した場合は、相手の持っているジェムが落ちて、奪われたような感じになる。

ジェムはコマンドで使用。一定時間効力を発揮する。ジェムを複数取ったときは、ある操作により使う順番を変えることができる。

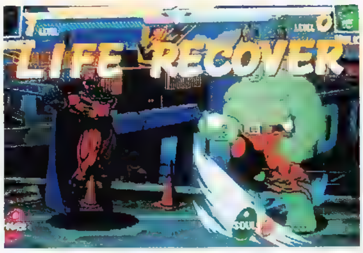
また、各キャラクターには得意なジェムというものがあり、そのジェムを使うとより強力なパワーUPをすることができる。このスペシャルジェムの場合、分身したり、特定の必殺技が変化したりと見た目にも特殊な効果が現れる場合があるようだ。

だが、まだ開発途中なので、いろいろな変更、+αがあることが予測される。

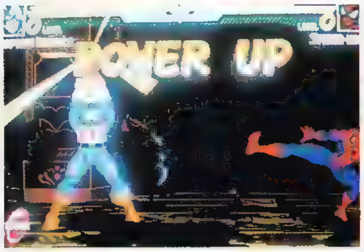


TIME…キャラクターのスピードがUPする。

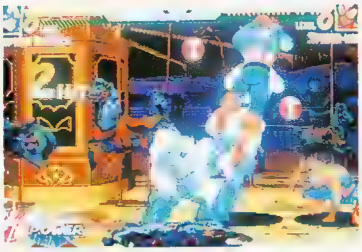

ウルヴァリンのスペシャルスピードUP。分身する。



SOUL…体力が回復する。



POWER…攻撃力がUPする。


特定の必殺技が、ジェムパワーによりパワーUP。



MIND…インフィニティゲージをUPする。



SPACE…防御力がUPする。


マグニートーのスペシャルスーパーアーマー。おなじみのバリアで完全ガード。



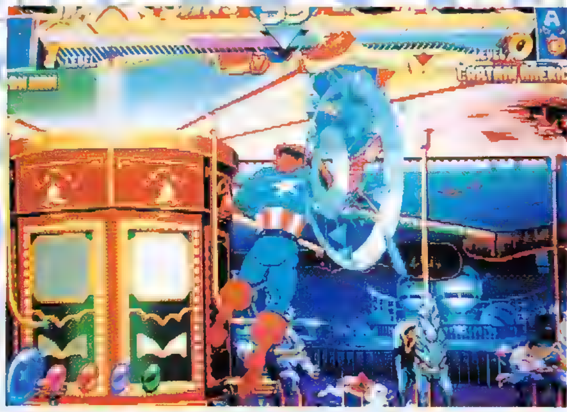
REALITY…飛び道具が撃てるようになる。使用するボタンによって、出る道具が変わってくる。

## X-MENから受け継いだ数々のシステム

X-MENの基本システムはマーヴル・スーパーヒーローズでも受け継がれている部分が多い。一見わかりづらそうな部分もあるが、実は慣れてしまえばそれほど複雑ではない。ここでは、わかりやすく基本システムのおさらいをしてみよう。

**①スーパージャンプ**

初心者が一番とまどいそうなのがこれ。やたら高く飛び



無敵対空技でさえ、完全に空中ガードできる。

上がり、相手の姿すら消えてしまう。だが、一応消えた相手の姿は矢印で示されているから、これを見逃してはいけない。

　このゲームは、空中で完全にガードできるシステムだし、空中制御も可能なのでスーパージャンプ中はかなり安全度が高い。もちろん、落下中に攻撃しようとすれば対空技をくらうし、空中投げをくらうこともあり得る。

　また、相手もスーパージャンプして、先にジャンプ攻撃をしたり位置をずらして攻めようという駆け引きが生じる。さらに、特殊な飛行技を持っているキャラは、トリッキーな動きで相手の攻撃をかわしつつ攻めることが可能だ。

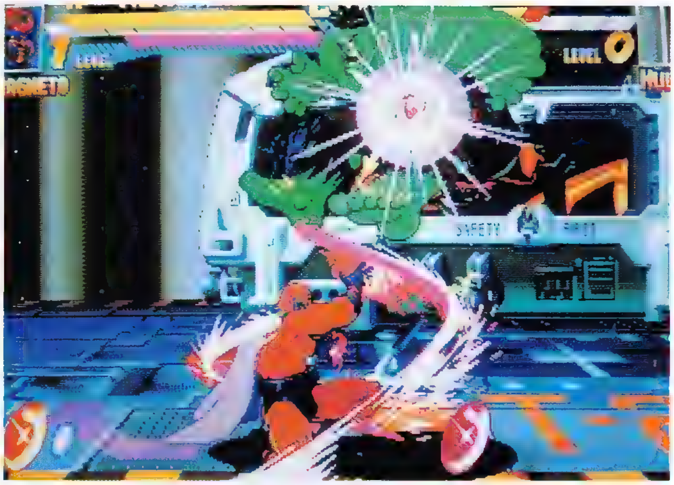
　そこで、ただのジャンプの空中戦というより、空中で地上戦のように、立体的に間合いを取り合う戦いになると言える。その他、相手に地上で一気に攻めたてられたときに、緊急回避のための脱出技をいう側面も持っている。

　操作方法はレバー下↓上かキックボタン3つ。キャラによって、ジャンプ性能は異なる。スーパージャンプ中は、通常技・必殺技共に、何回でも出せるのは重要ポイントなので覚えておこう。さらに、どの通常技もキャンセルしてスーパージャンプすることができる。

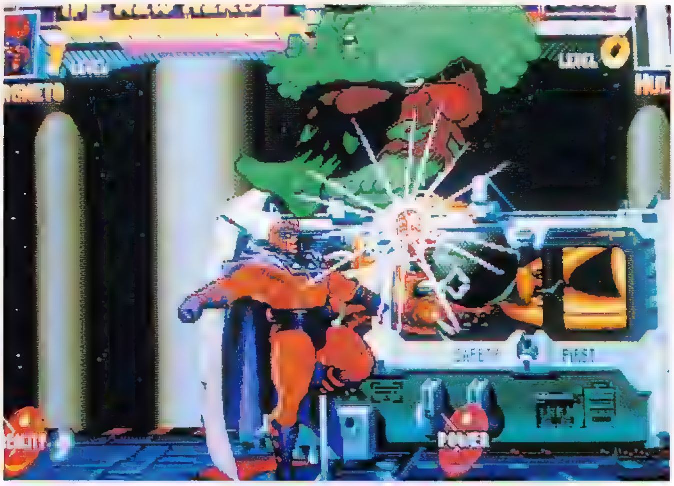
**②吹っ飛ばし・追い打ち攻撃**

　通常技や必殺技を当てたとき、相手が大きく吹っ飛ぶ場合がある。このとき、すかさず攻撃することによって、追い打ちをかけることができる。

　例えば、ただ単なる大足払いや投げなどの技でも、相手がデンテンとはずんでいるときに、すかさず攻撃することができた。大足払い→大足払いで2HITできるキャラクターもX-MENには存在した。マーヴル・スーパーヒーローズでは、キャラクターが大きく変わっているため、このような吹っ飛ばし系のコンボがどれだけ使えるのかはわからない。だが、吹っ飛ばしたあとのコンボをどうつなげて



しゃがみ大パンチで敵を吹っ飛ばすと追い打ち可能な状態になる。



すべての通常技は、スーパージャンプでキャンセルできる。スーパージャンプキャンセルで追いかけよう。



そして追い打ちに成功。これは連続技になる。

いくかを研究するのは、このシリーズの魅力の一つであることは間違いないだろう。

**③特殊能力**

　マーヴル・スーパーヒーローズでは、各キャラクターごとに特殊能力を持っている。その能力とは三角跳び、空中ダッシュ、削り能力、2段ジャンプである。

　三角跳びは、文字通り画面の左右に向かってジャンプし、レバーを逆に入れると壁を蹴って跳んでくれるというもの。スパイダーマン、サイロックなどが使用可。

　空中ダッシュは、空中で前方に直進できる能力。レバーを横に2回のほかに、ボタン3つ同時押しでもいい。アイアンマン、ブラックハートなどが使用可。

　削り能力は、通常技をガードさせるだけでガードの上から削っていける。パワー型のハルク、ジャガーノートなどが持っている。

　空中でレバーを入れると、もう一度フワッと空中でジャンプすることができる。これが2段ジャンプだ。キャプテンアメリカ、サイロックが使える。

**④その他のシステム**

　基本的に、全キャラどの通常技にも必殺技、スーパージャンプでキャンセルをかけることができる。また、どの技も空中ガード可（空中投げを除く）。

　起き上がりに、回転して起き上がることも可能なようだ。ただし、操作方法は未定。受け身もとれるようになっているが、まだ開発途中なので詳しいところは次号以降を参照してほしい。

　とにかく、ひたすら自由度が高く、いろいろな戦略が楽しめるのがこのシリーズの魅力だ。

日本でもおなじみクモ男

# スパイダーマン

担当：KKYーいなりん

## 非常にとっつきやすいキャラ

前作のX－MENのときもそうだったが、一部のキャラの通常技は知らない人が見ると必殺技だろうと思ってしまうものが少なくなかった。

このスパイダーマンの通常技はグラフィックと技名が無理なく一致するので、誰でも気軽に選ぶことができるオーソドックスなタイプのキャラクターであるといえる。

この通常技の性質は、小パンチや小キックなどの小技系は連打性能がよく、チェーンコンボのつながりもかなり具合のよいものとなっている。

相手キャラに接近したときに通常技で「ピシピシピシ…」と固めたり、そこからキャンセルして必殺技で攻めていったりと、接近戦においては面白さが倍増する。







立ち小キック・立ち中キック・立ち大キック、このようにパッと見わかりやすい通常技ばかりである。

## やっぱクモだよクモの巣でしょ

スパイダーマンの必殺技といえば、そうクモの巣のようなネットである。

飛び道具は腕から相手に向かってクモの巣の塊のようなものを飛ばす。そして相手に当たると、クモの巣で繭をつくるかのように相手の体をくるんでしまう。なんとこの状態のとき相手は何もすることができない、つまり気絶状態なのである。



クモの巣のような塊が飛んでいき、



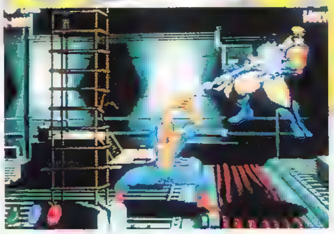
相手をくるんでしまう。

飛び道具と同じような技なのだが、クモの巣がロープのようにのびていく技がある。この技が相手の近くで当たるとロープの先のほうで相手をつかんで、それをスパイダーマンがブンブン振り回してから投げるのである。

この技はパッと見だと投げ技かな?と思ってしまうのだが、打撃技なのできちんとガードされてしまう。



真上に出すことも可能、スーパージャンプ対策か?



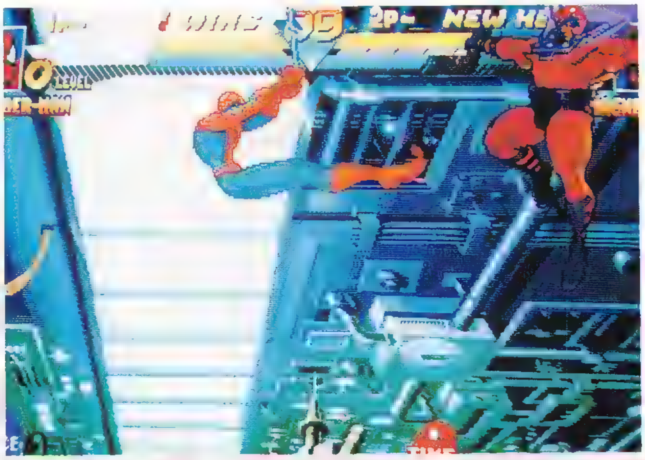
こうやってブンブン振り回す。

もう1つクモの巣をロープのようにして斜め上に出す技がある。ロープの先のほうが画面から消えるとどこかに引っ掛かったような感じになり、このロープにつかまったスパイダーマンが振り子の原理で蹴りを繰り出す技である。

この技は相手に攻撃するためだけでなく、空中を移動するのにも使えそうである。



そしてもう1つ、これはクモの巣とは関係ないのだが、アッパーカットのような必殺技である。この手の技としてはおなじみの、対空や連続技として使えそうである。



この[illegible]イ[illegible]イもどきで空中を制することができるか。



M CAPTAIN AMERICA

# キャプテン・アメリカ

ポスト"リーダー"の呼び声も高い肉弾派キャラ、キャプテンと呼ぼう。

担当：KAL

## 扱いやすさはNo.1

飛び道具、対空必殺技、突進系必殺技など、必要なものを全て備えているのが、このキャプテン・アメリカだ。

同タイプにスパイダーマンがいるが、あちらがスピードを活かした連続攻撃で相手を固めていくキャラだとすると、キャプテンはスーパージャンプで上空から強烈な蹴りを見舞うか、遠距離から飛び道具orダッシュ攻撃で一気に粉砕する、ヒット&アウェイ戦法のとれるオールラウンダーといえそうだ。離れてよし、跳んでもよし、近づけば強力な連続技があり、また守ってもよしときた。

その外見などから、X-MENのリーダー（サイクロップス）と比較されることが多いが、前代でリーダーを使っていた人はもちろん、そうでない人でもすぐにとりつけるだろう。リーダーほどの"クセ"がないせいだと思われる。

リーダーは硬直時間を気にしながらビームを撃たねばならなかったし、空中ビームは横にしか出せなかった。地上戦では、ハッキリ言って大足払い以外信用できる技がないのと、都合よくジャンプ大キック、大パンチなどが強かったせいで、普段は地上にはいない、「まずは空から」という特殊なキャラになってしまった。



ジャンプ小投げ。回収はいつでも可能。素手で使えなくなるのはこの技だけ。



大だと上へ投げる。中は真正面。



シールド投げの小。

連続攻撃能力もあるにはあったが、通常技が貧弱だったために、長く相手を固めていくのは苦手だった。連続技も同じ理由からパッとしない。

ところが、キャプテンの投げるシールドは、ごく普通の飛び道具と同じ感覚で出せるし、空中では角度を変えることも可能。投げたあとキャッチしにいかなければならないのがちょいと不便だが、キャプテンの真骨頂は地上での肉弾戦にあるので気にしない（今のところ）。

立ち大パンチ、立ち大キック、大足払いといったリーチの長い技が豊富なのに加え、体当たりをかます必殺技があるので、牽制しながらこれにつなげられる。さらにうれしいことに、リーダー同様「2段ジャンプ」ができるので、いざ近づいてしまったあとも、タイミング・ガード方向などを惑わせながら動くことができるのだ。

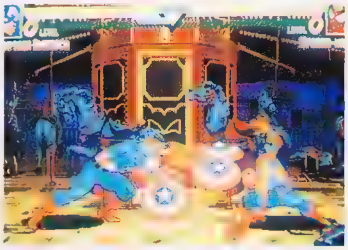


突進系必殺技だ。めりこむとヤバイが、スピードは激早。



無敵時間があるっぽい対空必殺技。

守りに関しては、昇龍系必殺技だけでなく、「側転」を使うことでより堅くなったといえる。側転も必殺技で、地面についている手など、一部分を除いてはやられ判定がないという移動技だ。ダッシュ、ダッシュ攻撃、そこからのキャンセルタックル、側転、キャンセル側転などなど、地上戦を強くしたリーダー、といえるかもしれない。



立ち大パンチは長〜い。素手だと短くなってしまうが、立ち大キックも長いのでOK。



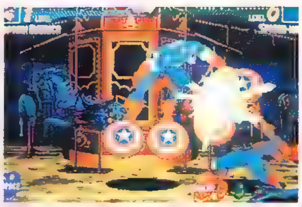
側転の決定的瞬間。翻弄に使えそう。



レバー下入れジャンプ大キック。…似てる。



立ち中キックは2回押して2段技に。



ジャンプ大パンチ！振り回す範囲はこんなものじゃない（振り終えてない）。

# アイアンマン

IRON MAN

シェット噴射で飛ひ回り、チェーンコンホで攻めたてる。使いやすくかつテクニカル！

担当：石井せんし

アイアンマンは、くせ者ぞろいのマーヴル・スーパーヒーローズの中では比較的体型が普通の人間に近い。飛び道具も持っていて、使いやすいプレイヤーだと言えるだろう。

ほとんど全身が機械化しているので、手や足からジェット噴射して空中を飛ぶことができる。変化の多い空中戦を行えるのも、大きな特徴といえる。

## 多彩な飛び道具

通常の必殺技は3種類あるが、どれも性能が違う。

まず、一直線に放つビームがある。これは、正面にしか撃つことができないが地上、空中共に出すことができる。



貫通して飛んでいくビーム。空中でも出せる。

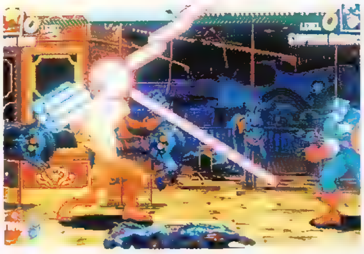
次に、同時に2個発射する、爆弾がある。爆弾は放物線を描いて落下していき、地面や相手にぶつかると爆発する。この爆弾も地上、空中共に出すことができる。



戦略上、重要になりそうな爆弾。爆風を活用したい。

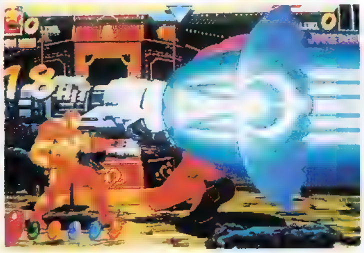
特に空中で出すと、画面上に爆弾が落ちていく前に動けるようになる。ビームを出したり、追いかけていったりと戦略上幅広く使えるようになるだろう。

残る1つは、両手を上にかざし、そこから光をとばして攻撃する技である。光の射程はそれほどないが、自分の前後をカバーしている。上方にも強いので対空技に使えそうだ。相手に当たると、くらいながら光に引きつけられ、多段HITするようになっている。



謎の光に当たると、吸いこまれて多段HITする。

インフィニティは肩に巨大な武器をかつぎ、極太レーザーを発するというもの。撃つまでの隙は大きいが、ガードの上からもガリガリ削れる強力な破壊力を持つ、とにかくかっこいいぞ！



ドッキャーン！インフィニティ炸裂。

## トリッキーに飛び回れそうな予感

通常技は、比較的ノーマルなタイプ。ちょっとくせがあるのは、中足払いがスライディングになっているところ。大足払いは、リーチはあるが、立ちガード可だ。中足払いを当てるとわずかに吹っとぶので、現段階ではキャンセル必殺技で追いうちをかけることも可能。





地面を滑っていく下段攻撃、中足払い。相手を吹っとばせる。

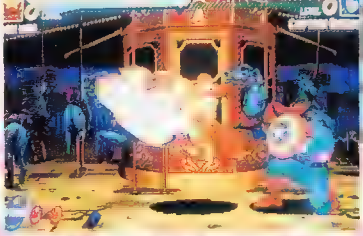
その他、地上技で変わっているのはしゃがみ大パンチ。小型のミサイルをとばす飛び道具になっている。このミサイルと、ジェット噴射を使う技（立ち大パンチ・大足払いなど）は削り能力を持っている。

ジャンプ技は、大パンチ・大キックがレバー入れによって技が変わる。だが、特筆すべきは中キックで、斜め下にニードロップのような形で下に加速して突っこんでいくことができる。



レバー入れによって、ジャンプ大パンチは方向が変わる。

アイアンマンは、この他空中ダッシュ能力、飛行能力を持っているので、宙に飛び回りながら突然ジャンプ中キックで下降しつつ攻撃することができる。しかも、好きなときにキャンセル爆弾で中キックをやめられるので空中でいろいろな動きができるのだ。



たとえ空中ダッシュ中でも、ジャンプ中キックは急降下する。

一見ノーマルなキャラクターだが、かなりテクニカルな攻めもできそうだぞ。



## デカけりゃいいってもんでしょう!
# ハルク

期待のマーヴル・スーパーヒーローズの中でも巨漢フェチにはたまらないハルクを可能な限り、リポートするぞ!
担当：GYU

カプコンの新作ゲーム「マーヴルスーパーヒーローズ」。その中でも日本人にとってなじみの深いハルクについて、できる限り紹介しよう。

## 痛快無比のパワーキャラ

このゲームの中でも1、2を争う巨体キャラのハルク。まずは現在確認されている必殺技からチェックしていこう。

まず突進系のガンマチャージについて。これはハルクがその巨体を生かして猛然とタックルをかけるという技。ボタンで移動距離が変化し、ある程度移動した後でさらにボタン押すことで上方に跳び上がり、追い打ちをかけることもできる。これもレバーで方向が変化するぞ!


強力なタックルで相手を吹き飛ばしてから…、


手を突き出してナイスキャッチ。


さらに追い打ちをかけることができるぞ!

スピードの遅さが弱点になりがちな巨体キャラにとって、この手の突進系の技がそのキャラ性能を決定することも多い。コマンドなどが気になるところだ。

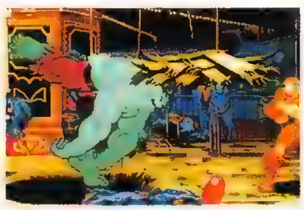
2つめは巨体キャラならではといえるコマンド投げ、ガンマトルネード。コマンドを入力すると手を前方に突き出して相手をつかみ、投げを決めるというものだ。しかし現時点では相手がガードポーズをとっていると投げることができない。つまり一種の打撃技といった感じか?この技もこれからどのような扱いを受けるかが楽しみだ。

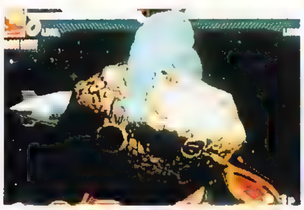
そして3つめのガンマスラムは今までにない画期的な技である。ハルクが地面の一部をはぎ取って相手に投げつけるというものだが、地面をはぎ取る際にも攻撃判定があり、しかも立ちガード不可となっている。この技は飛び道具として使うだけに限らず、近距離で下段技として使うことに意義がありそうだ。


ブンブン回してやれ。


地面をはぎ取って…、

ではインフィニティ・スペシャルについても簡単に説明しよう。それは画面外に高く跳び上がり、巨大な隕石をかかえて急降下してくるというもので、レバーで降下位置を調節できる。ハルクらしい豪快かつ大胆な技だ。


投げつける。オイオイ、地球は大事にしろよ!


ド派出なインフィニィティスペシャル!

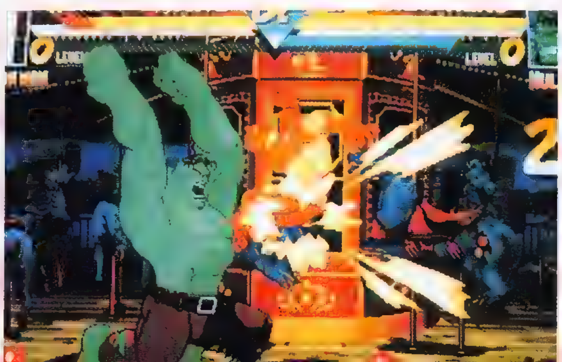
一通り必殺技について説明してみたが、ハルクが打撃系のパワーキャラというニュアンスは伝わっただろうか?次は通常技についても考察してみよう。

ハルクは根本的に人間タイプのキャラクターであるため、パンチ・キック共にノーマルな技が多いが、やはり巨体であるためリーチが長く、大振りであることが特徴として挙げられる。いくつかインパクトの強い技をピックアップして紹介しよう。

まずジャンプ系では大キック。これはハルクが斜め下に両足ドロップキックのように両足で蹴る技で、ハルクの巨体ぶりが印象的な技だ。判定も意外と強く、巨体キャラが一般的に苦手とされる空中戦もこれでカバーできそうだ。

立ち技系にもハルクのパワフルさが表れた技が多い。特に立ち大パンチは拳を上から叩きつけるリーチのある技で、遠距離戦を主体とする相手に有効な技といえるだろう。しゃがみ系もやはり大パンチが使えそう。この技は両手を下から持ち上げるもので、2段技となっている。X-MENのシステムを受けついでいるのなら、この技で相手を浮かせてコンボを決めるといったことも可能か?

ここまで簡単にハルクについて説明したが、あくまでこれは開発バージョンということを付け加えておこう。ハルクがどんなキャラかは発売バージョンをプレイした君たちが確認してくれ!


通常技もパワフル。ちなみにこれはしゃがみ大パンチ。



# ブラックハート

ジャガーノート以上のデカキャラでありながら、それを感じさせない機動力と変な技の数々。

担当：ギィ



魔王の息子、狂える冥界の王、ブラックハート…こいつは格好良すぎ。

まだまだ開発段階だし、完全な新キャラということもあってこれからまるっきり変わってしまう可能性もあるが、現時点ではこんなキャラだ。

## 影と化して移動

ブラックハートのダッシュはかなり、というか、唯一の特殊なダッシュで前後ともに影のようになって移動するもので、消えている間は無敵となる。そのため、途中で止まることはできないが、移動距離はレバーニュートラル or 入れっぱなしで2段階に変化する。ただ、出現時に結構隙があるので移動手段として使うには無理がある。おまけに通常の歩行速度も気が遠くなるほど遅いため、機動力の鍵は空中ダッシュが握っている。







## 我に従え

まずブラックハートの技で最初に目がいく変な技が、通常技の大パンチ系の技と大キック系の技。どちらも正体不明の魔物を呼び出し、取り付かせて攻撃する。といった感じの技だが、その効果はさらに変わっている。

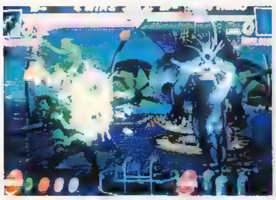
大パンチ（立ち、しゃがみ、ジャンプ）で出る、赤い魔物は相手に取り付いている間、体力を奪い続ける。取り付かれている側は攻撃もガードも可能だが、レバガチャによって振りほどかないとどんどん体力を奪われていってしまう。



大キック（立ち、ジャンプ）で出る青い魔物（亡者?）は相手に取り付き、一定時間動きを封じる。

どちらの技も、相手に当たってからならキャンセルをかけても効果は失われないので、連続技などが狙っていけるぞ。

そのほかで使える通常技というと連打の効くしゃがみ小パンチ、リーチの長い立ち小キックといったところ。











## 遠距離砲撃キャラ?必殺技紹介

ブラックハートの必殺技は現時点ではたったの二つ。しかもそのどちらも地上でしか使えない、遠距離用の技だ。

1つは電撃を発する飛び道具。大で斜め上、中で真正面、小で斜め下に電撃を発するのだが、小は地面を這って画面端まで届くので空中で当てるとき以外は小をメインに使っていこう。

もう1つはちょっと変わった技で、コマンドを入力すると相手の足下に魔法陣を開き、一定時間後、小なら氷の、中なら炎、大なら雷が柱状に吹き出してダメージを与える。



タイムラグがかなりあるので普通に出してもまず当たらないが、立ちやしゃがみの大パンチにキャンセルをかけて出せば…。

そしてインフィニティスペシャルは、その名も「アーマゲドン」。時期的に結構やばいかも。無数の隕石を降らす、ド派手な技だが、ヒット数にかなりばらつきがある。一応レバー方向で隕石を降らす位置を決められる。

M SHUMA-GORATH

タコだ! なんて言わないで

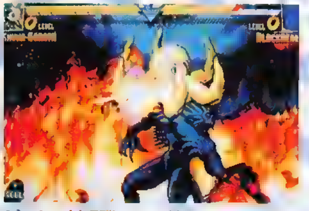
# シュマゴラス

ダッシュ性能の良さと、石化の急降下で
他のヒーローもろとも全生命を抹殺だ。

担当：珈琲　ふりーく

混沌の破壊神であろうが、全生命の完全な抹殺を目的としていようが、シュマゴラスは愛らしい奴である。紅一点がサイロックでは、こいつを一番かわいいと思っても誰に非難されよう。

こんなペットがいたら…いやお友だちでもいい。そんなあなたにだけ、今わかっているシュマゴラスの生態を教えてあげよう。



ジャンプ中石化してドスンと落ちる。スーパージャンプから使うと効果倍増。

## 必殺技を見てみよう!

まだコマンドは確定していないけど、必殺技のある程度の方向性は見えてきたみたいなので紹介しよう。

**●シュマゴラスA**

回転系の突進技。軌道は3種類あって、地面を転がるタイプと、宙に浮いて横方向に突進するタイプと、斜め上方向に昇っていくタイプに分かれる。ストⅡXのブランカの、グランドシェイプローリングと通常ローリング、バーチカルローリングの軌道を思い出してもらえるとよい。地面を転がるタイプは立ちガード不可になっている。

シュマゴラスのしゃがみキックはダウン技になっていて、そこからキャンセルシュマゴラスAで追い打ちできる。

追い打ちの締めとして利用できそうだ。

シュマゴラスAや後述のシュマゴラスBは空中でも出せるようになっている。ポンポンと小気味よいスピードで跳ねまわれたら、爽快だろうなあ。



地面を転がるタイプ。



ゲシゲシ。立ち小キックなのだ。惚れました。

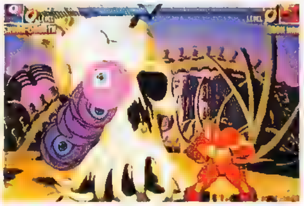




考えるシュマゴラス。勝ちポーズだけど、これで挑発したいなあ。



しゃがみ中キックでダウンさせて追い打ちを狙えるぞ。



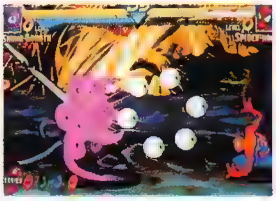
斜め上に昇っていくタイプ。



ノーマル?タイプ。

**●シュマゴラスB**

飛び道具。自らの目玉の分身?がリング状になって飛んでいくという、なんともユーモラスな技である。今のところ相手の飛び道具には相殺されないので頼りになりそうだ。ダッシュとの連携がどこまでできるかに注目したい。

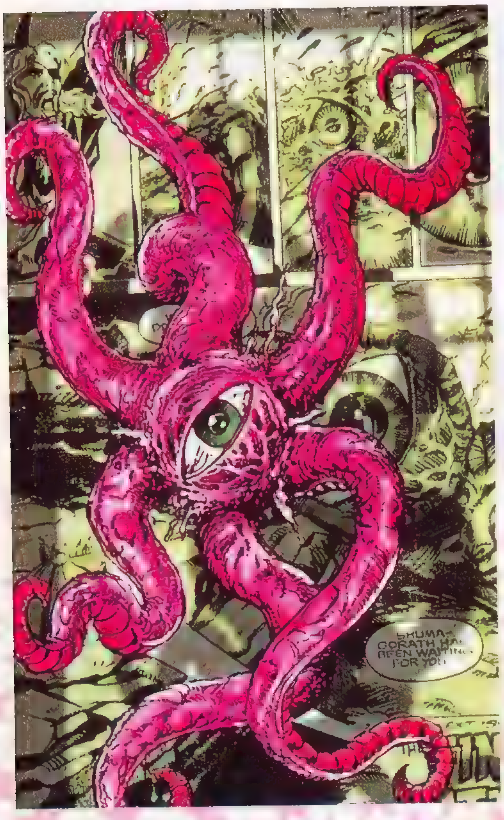


シュマゴラスB。目玉がくるくる回っている。

**●シュマゴラスC**

コマンド投げ。相手をつかんで投げた後、しっかり追い打ちグラフィックまである。

シュマゴラスは歩くスピードはのろくて、こいつやる気あるのかって感じだけど、ダッシュはかなり早くて獲物を狙うクモを連想させる。そこからシュマゴラスCでパクッと相手を吸収してしまおう。ダッシュからは地上通常技も出せるので、それとの2択系の攻めも期待できるぞ。







こんなかわいい奴でも、獲物を狙うダッシュ時は野生が出てしまうのか。



ダッシュからシュマゴラスC。



追い打ちグラフィック。

**●シュマゴラスD**

これはインフィニティスペシャルの技だ。コマンドを入力すると、シュマゴラスの体が怪しく光り出す。この状態の時に出せる投げである。X-MENのスパイラルのメタモルフォーゼや、ヴァンパイアハンターのビクトルのグレートゲルデンハイムを思い出してもらおう。



シュマゴラスDのコマンドを入れると、体が光り出す。



その状態で投げると、こんな風に!



## ウルヴァリン

やっぱりアイツは暴れ者だった

WOLVERINE

ほとんど変更のないウルヴァリン。ファンは安心。

担当：KAL

### 誰かこいつを止めてくれ

「X-MEN」では、その暴れっぷりに定評のあったオヤジキャラ、ウルヴァリン。

このキャラの魅力は、何といってもめちゃくちゃに暴れ回れるところにあったわけだが、そんなウルビーにほとほと困り果てていた人も、また自身の分身として愛用していた人も、「……あのままなのか!?」と気になって夜も眠れないことと思う。

はっきり言おう。

「オヤジは暴れ者」



レバー下中Kは、斜め下へ急降下する新グラフィック技に。



これだよ、このすべり込みが強いんだ。

### 新技はやっぱり気になるところ

ほとんどX-MENのときのまま、とはいっても、ゲームバランス的な部分では、多少見直されているようだ。

例えば、立ちガード不可能のすべり込み（レバー前斜め下入れ大パンチ）→キャンセルドリルクローで気絶直前までもっていかれた前作と比べると、気絶ダメージ値等は押さえられているようだし、人の限界を越えたバーサーカーチャージ（スピードUP）も、マーヴル～ではジェムを取らないと使えない。

ただし、ウルヴァリン側から見ると、ドリルクローの返し方を心得ているプレイヤーにじっくり構えられると、めくりキックやダッシュ投げなどの奇襲で打開しないといけない、という言い方もできた（ドリルクローは知っててもなかなか返せるものではなかったが）。

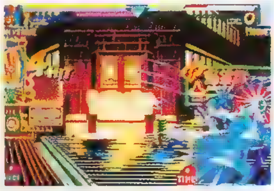
マーヴル～では、スピードUPや回復能力がどのキャラでもできるので、ウルヴァリンにとっては結果的につらくなったのかも？という考え方もできる。

そこで、通常必殺技として使えるようになったバーサーカーバレッジがどれほどのものなのか、非常に気になってくるわけだ。

小では短距離、大では長距離を疾走、技の出も早い。使い勝手はいいようだが、戦闘スタイルは変わるかな？



もう1つのインフィニティスペシャルは乱舞系、決めポーズに浸るオヤジ。



こちらはインフィニティスペシャル版。手しか見えない凄さ。



これは普通のバーサーカーバレッジ。

## サイロック

腕のリハビリを始めよう

PSYLOCKE

瞬発的な移動速度と連続技がウリのサイキック忍者。指先がいそがしいのだ。

担当：KAL

### より目立つ存在に紅一点の実力は…

まわりの連中が「少し普通の人間とは違う」外見の者ばかりになったおかげで、まるっきり人の姿をしているサイロックはX-MEN時代よりも目立つようになった。

ただし、目立つようになった理由はそれだけではない。各必殺技に変更がなされて、演出面でも派手になったのだ。

中でも大きく変わったのが、必殺技の「忍術」。

X-MENでは計5体に分身し、並んでいる中のどこに立っているのが本物かわからない、といった技だったが、今回は6つのボタンに対応して6箇所に瞬間移動できるワープ技になったのだ。その際、画面の4角に1体ずつ、計4人のサイロックが同時に出現するので、どれが本人かわかりにくくなっている。

また、瞬間移動後、ボタンとレバーを入力しておくと、出現直後にサイスラストのようなポーズで突っ込む技が出せる。ただ移動して惑わすもよし、移動して攻撃するもよしだ。上手に使えばサイロックの戦法に大きく影響しそうな期待大の技だ。

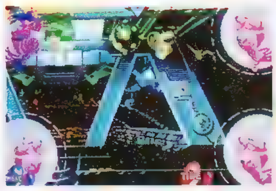
そのほかの必殺技では、スーパージャンプ中にサイブラストを連発できなくなっていたり、サイブレイドスピンを連続ヒットさせるのが難しくなっていたりと、少しばかり気になる変更を受けそうだ。

インフィニティスペシャル（ハイパーXのこと。ISと略す）は2つも増え、変化に豊んでいる。従来のサイスラストに加え、サイロックの体を中心に円を描きながら大きく広がっていく精神波の渦。もう1つはサイブレイドスピンの強力版といったもので、敵を巻き込みながら上空へすっ飛んでいくもの。それも派手派手だ。

通常技では、ジャンプ大キックがレバー入れで変化するようになった。あとはジャンプ速度などの細かい変更になる。壮快感は以前にも増して強烈、といった感じだ。



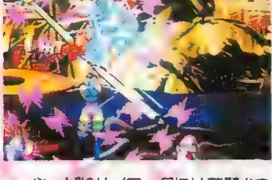
飛び道具のサイブラスト。空中でも出せる。



新しくなった忍術。瞬間移動したあと……



ジャンプレバー上大キックの二段蹴り。華麗な連続技がまた1つ。



やっぱりサイロックには華麗かつ格好いい技が似合うのだ。



ボタン+レバーでこうなる。カッコイイ!



## JUGGERNAUT

[illegible]

# ジャガーノート

防御することを知らない彼…
そんなあなたにフォーリンラブ。

担当：K-TAN

### たまんない！

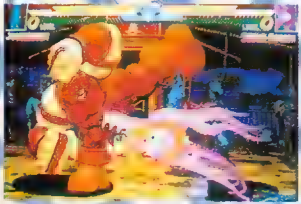
ジャガーノートの魅力…それは、スーパーアーマーという能力が、最初から備わっていることであろう。スーパーアーマーというのは、X-MENのコロッサスというキャラも持っていた能力で、相手の攻撃をくらいつつも攻撃し返せるというものだ。

普通なら転んでしまう大足払いも、一発くらったぐらいで倒れたりはしない。が、さすがに連続して当たってしまうと転んでしまうぞ。

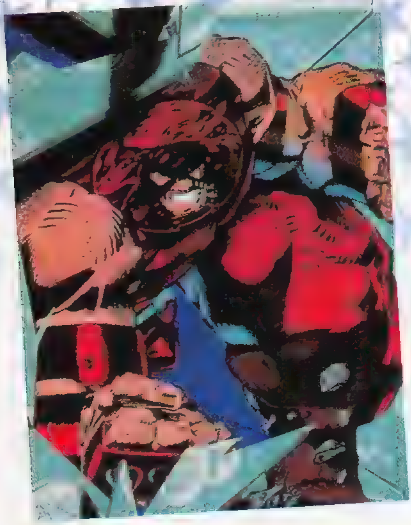
しかし、いくら相手の攻撃をくらっても大丈夫だからといって、無理に通常技で返そうとするのはさすがに危ない。それに、強力な技をくらうとのけぞり、気絶する可能性も非常に高くなってくる。

ジャガーノートは体が大きい分、相手の攻撃を受けやすいという一面を持つが、その半面、リーチがすさまじく長いという特徴もある。特に、立ち小キックやレバー入れの大パンチが長い。はっきり言って、全部長い。

ジャガーノートに脳ミソがあるかどうか定かではないので、君自身が頭脳となって動かしてあげよう。



ほ～らこの通り！股間を噛まれても大丈夫だぞ。

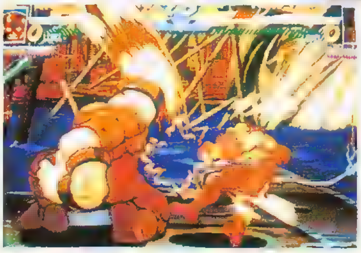




それが…、



どぉ～じたぁ!!



だからなんだ～!!

## MAGNETO

[illegible]

# マグニートー

AOUショーバージョンのX-MENでのみ使えたマグニートー。
今度はきちんと持ちキャラとして使えるぞ。

担当：DS1

### 完全無欠のミュータント その名はマグニートー

X-メンで圧倒的な強さを見せつけたマグニートーが、今作品マーベルスーパーヒーローズでプレイヤーキャラとして登場する。



ジェムを使えばエネルギーフィールドも発生させられる。



さすがに前作のCPUそのままの強さとはいかないが、あの強力かつカッコイイ必殺技の数々を自分で繰り出すことができるのだ。

マグニートーの必殺技は、すべてが飛び道具である。しかし、ただ飛び道具を色々持っているといっただけではなく、それぞれの性質に合った使い分けが必要になってくる。

特に、X-メンでも使っていた重力弾は強力で、重力弾で相手を捕えてからハイパーX（現インフィニティスペシャル）を当てることも可能だ。

### 高い基本性能、磁力パワーに死角なし

マグニートーの通常技は攻撃力の高いものが揃っている。



撃ち出すグラフィックも一新の重力弾。

中でも大攻撃は使い勝手が良く、しゃがみ大キックがスライディングなので使う機会は多いだろう。



スライディングからキャンセルで全ての飛び道具につながる。

その他では、ダッシュが速いこと、飛行能力が依然として使えることなどが挙げられる。

飛び道具が充実していて、ダッシュが速く、飛行能力も備えている。こう聞くと逃げ回って飛び道具を撃つだけのキャラクターに思えるかもしれないが。むしろ強引に飛び道具を当てにいく特攻型のキャラクターではないだろうか。

10連コンボの紹介と中ボスを攻略！

# 鉄拳 TEKKEN2™

©NAMCO

**鉄拳の魅力の1つに10連コンボを決める楽しさがある。今回は、数ある中から使えて有効なものをチョイスして紹介。全部出しきるか途中で止めるかは闘いの展開次第だ！**

第1回鉄拳2返し技講座開講！

## 当て身フロンティア

（まさ アンド アディトシ命名）

2から新しく追加された返し技。その概念の基本を説明していくぞ!!

担当：伊勢 猫

鉄拳2から新しく追加となった「返し技」と呼ばれる特殊投げ技。この返し技、世間一般的には、当て身や当て身投げといわれている物のこと。鉄拳の投げ技は、それ自体が技の出かかりモーションを取ることができるのだが、これとは違う。

今回から始まる「返し技講座」では、鉄拳2における返し技の概念や活用法について検証していくものとする。さて、第1回となる今回の講義では、返し技の基本的な事柄にスポットを当ててみよう。では受講者諸君、講義を始める。

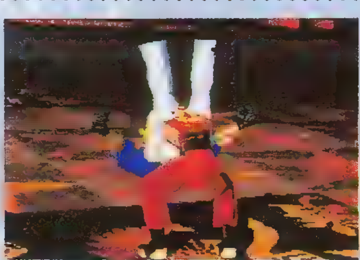
### 鉄拳2返し技講座開講

返し技は、すべてのキャラが持っている訳ではなく、準、ポール、ニーナの3人だけが持っている特殊投げ技だ。コマンドは←、LP＋LKまたはRP＋RKで準とポールについては出すことができるのだが、ニーナについてのみ←LP＋RKまたはRP＋LPとほかの2人とは異なっている。



コマンドは違うが、ポーズは一緒。

基本的には、返し技で取ることができるのは、上、中段攻撃のみで、下段判定の技は取ることはできない。上、中段に関してもそのすべてを取れる訳ではなく、キャラ別に3キャラともに、違いがある。取ることのできない例外技というものが存在する。



結論からいってしまえばそれ以外の上、中段攻撃に返し技を置いてやればよい。これだけだと一見して簡単なようだが、実際には各種技ごとのみならず、間合いによってもそのタイミングが違ってくるために、なかなか技を取ることができない。では、なぜそうなるのか…？これは、コマンド完成直後に発生する判定に起因するためだ。

### モーションと投げ判定

返し技のモーションのそれは、通常出る物とはまったく異なっているのと同様に判定の発生場所にも違いがある。通常は、腕が伸びきったと同時に判定が発生するのに対して、返し技のそれはコマンド完成直後に発生するのだが、発生時間に関してはほぼ同等だと思われる。したがって返し技モーション、その大半が実は硬直ポーズ（いわゆるスキ）になっているので相手の技を取りにいく時には、攻撃をガードする瞬間に出すぐらいで丁度よい。具体的には、相手の技を取りにいって返し技モーションが見えたら早く出し過ぎで、おそらくそのまま技に当たっていると思う。



返し技には攻撃判定がなく、一方的に投げに負ける。



これは早すぎ、この後は…合掌。

遅ければガードしてしまうし、早ければ技をくらってしまう。では、どのタイミングで取りにいけばいいのか？これればかりは、何回も挑戦してそのタイミングを体で覚えていくしかない。理論ばかりではなく、時には実践することも必要だ。

### ハイリスク ハイリターン

さて、様々な技を取れるようになってくると、そのダメージ量が毎回一定ではないことに気づくと思う。これは返し技のダメージ量が、取った技に対して比例している。すなわちカウンターダメージを基本としているために起こる現象だ。




ガード不能技を取れば、これだけ減る。

つまり、相手に大ダメージを与えるには、ダメージの多い技を取ればよい。逆に通常技などのダメージの少ないものでは、それなりのダメージしか得ることができない訳だ。



相手の大技を取る練習も忘れずにね…。

ここまでで返し技については、ある程度は基本的な概念と性質について理解してもら

えたものと思うが、実際の対戦ではただ返し技をバクチで狙っているだけでは、成功率はアップしてくれない。ここでは、返し技の使い所について少し考えてみたい。

## 対戦における返し技の基本

鉄拳にかぎらず、対戦ゲームであれば攻めている側ばかりではない場面もある。通常、2択などは、読み違えるとダウンするものばかり…。きつい。



防御側に自分がなってしまった場合は、相手の技を受け（ガードし）きるか連携のスキを返していくしかなく、押されるとかなりきつい場面もあると思う。

鉄拳も2になり、連携技によるガードのゆさぶりに加えて、2択も増え、それをしのぐのは、前作よりはるかに難しいと感じているはずだ。しかし、返し技を持っているキャラに関しては、相手の技を取っていくことによって、きつい2択などになる前に、その流れを止めるといった選択肢が一つ増えることになる。



連続技の中には、ガードすると返し技を出せないものもある。

そのためには、自分のコンビネーションのみではなく、ほかのキャラクターも一緒に覚えていくことが必要となってくる。このほかに有効な使い方としては、自分の技（連携）のスキに置いておくなどといった一般的なものから、走って距離をつめた後に投げ技や跳び蹴りと合わせての2択、3択といった読みを必要とするものまで、考えればいくらでも使っていける場面はあるので、攻めや守りの中にバリエーションの1つとして組み入れて使ってゆくとよい。



打撃で返しを入れてくる相手に対して有効。



投げ一発で倒せるぐらいのCPUは、めちゃくちゃ強いぞ。

## 対CPU戦で練習を

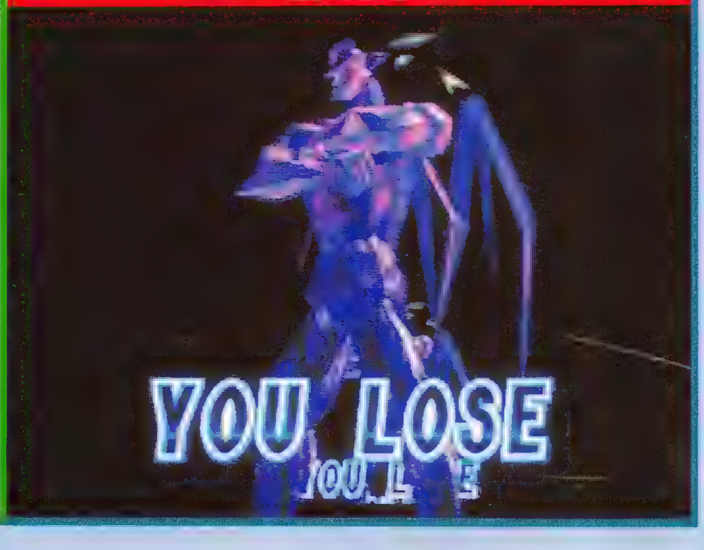
返し技の練習をしたいけれど、対戦でそればかりやっていては金銭的につらいという人には、CPUでも十分に練習する方法がある。

普段のCPUは対応型で、向こうからは手を出して来てくれないが、体力ゲージを減らしてやると対応モードから攻めモードへとタイプが変わる。この状態でガードをしながら、狙った技がくるまではガードが、技がくれば返し技の練習が手軽にできる。1度はおためしあれ。

**三島家三代目当主の登場だ!!**

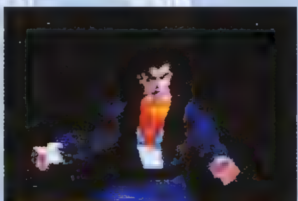
# 三島一八 デビル・カズヤ紹介

**前大会の覇者"三島一八"。彼と闇に潜むヤツがキミを待っている。**




## [illegible] 三島一八出陣！

前大会（第一回アイアン・フィスト・トーナメント）で平八を倒し、世界規模のクーデターを起こした冷血御曹子、三島一八との再会だ。



タキシード姿が、なかなかに似合っている。

二年間の歳月は一八に、三島家当主としての風格と、さらなる武術（喧嘩空手）の高みを与えた。ほかのプレイヤーキャラクターがパワーアップしたように、一八にも新技がいくつか追加されているようだ。雷神拳の連携技や、中段の崩しパンチ、ガード不能技なども持っている。前作の平八と闘った時以上に、苦しい闘いが待っていそうだ。



崩しからの雷神拳など、攻撃バリエーションもUP！

## その後に待つ者は？

前作では9人目の平八を倒すことでクリアとなったが、2では、一八の後にもう一人待ちかまえている。

その名は「デビル・カズヤ」。鉄拳では、乱入256回目を一八で乱入すると現れた奴だ。彼を見た者は、その技に驚愕するだろう。

すべての答えは闇の中に…。



これが「デビル・カズヤ」だ!!

## ちょっぴりおちゃめなキックボクサー

# ROGER & AREX

ちまたでウワサのロジャーとアレックス。
ここでは彼らの生態に迫ってみよう。

担当：やっちゃん（身の程知り）

鉄拳2でCPUと闘っていると、ごく稀に出現するというロジャーとアレックス（カンガルーと恐竜）。

ここでは、彼らの行動パターンや、彼らをいろいろなキャラクターを使用して倒す方法をみていくことにしよう。

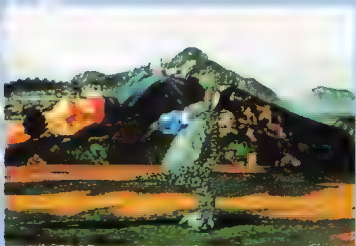
その前に基本的な知識として知っておいてほしいのは、ロジャーとアレックスには持ち技などの性能上の差はないということだ。

2つのキャラクターの差はグラフィック上のものだけである。

もう少し詳しくいうと、ロジャーの2Pカラーがアレックス、アレックスの1Pカラーがロジャーなのである。

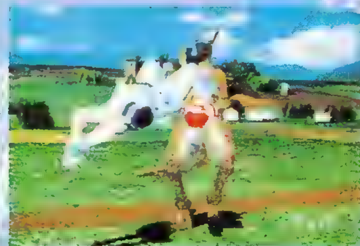
勝敗に影響があるとすればロジャーのほうが見かけが可愛らしいので相手が油断しやすいといった程度のことだろう（ほんとかよ）。


カンガルーは本当にボクシングが強いらしい。


なぜ、カンガルーと恐竜が同じ技を…。

## ロジャーとアレックス その秘められた実力

ロジャーとアレックスの持ち技のベースになっているのはキングの技である。それに加えて、平八系の技もいくつか持っている。さらにオリジナルの技もいくつか持っているようだ。


ワキにはさんでます。


なぜか、多用してくる技。

ここではキング系の技以外でロジャー（アレックス）が使ってくるものをいくつか挙げてみよう（技の正式名称は多少違うものと思われる）。

**○超ばちき（平八系投げ技）**
**○雷神拳（平八系打撃技）**
**○金剛落とし（平八投げ技、俗にいう平八ボム）**
**○背落とし（ボール系投げ技、背後投げ）**
**○メガトンパンチ（ジャック系打撃技、ガード不能、ただしワン、ツーとはいわない）**
**○巻暫連脚？（レイ系打撃技自ら転ぶ技）**
**○いとまきまきパンチ（正式名称不明、オリジナル技、いとまきまきしてからパンチを繰り出す、ガード不能？）**
**○しっぽでペチッ（正式名称不明、オリジナル技、おもむろに背を向けてしっぽでペチッと攻撃、めったにやってこない珍しい技）**

現時点で分かっているのはこんなところ。隙の多い技も多いのでガードしたり、すからせたら迷わず反撃しよう。

ロジャー（アレックス）の出現条件などについて詳しいことは分かっていないが、対ザコ戦の中盤に登場することが多いようだ。

しかし起き上がりは、中ボスやラスボス並みに早く、全体的に強めの設定になっているようだ。このため、普通に闘っていたのでは負けてしまうことも多いだろう。

いきなり彼らに出会って、何もできないうちに負けちゃった、などということがないように、予め作戦を立てておくことにしよう。

## ロジャーとアレックス 予習、復習、忘れるな！

まずは、見かけにこだわらず、とりあえず勝つ方法を考えてみよう。

ロジャー（アレックス）はキングがベースになっているだけあって、フランケンシュタイナーをやたらと使ってくる。

幸いフランケンシュタイナーは技の出が遅いので、その出掛かりをリーチの長い攻撃で潰していくのが良策といえよう。とはいっても、見てから返せるレベルではないので先読み気味に潰していくことになる。

では、具体的にはどうすればいいのか？

いろいろと試行錯誤してみたところ、しゃがみRPと立ちRKを交互に出していく方法がなかなか効率がいいようである。

立ちRKと言っても普通の立ちRKではなく、しゃがみから立つまでにRKボタンを押すことによって出る特殊なRKを出していく。しゃがみRPを出したら、レバー中立＋ボタン連打でRKを出せば勝手にこの蹴りが出るので目押しが苦手な人はこの方法でOK。

CPUは、このRKを面白いようにくらってくれる。また、しゃがみRPで浮いて勝手に空中コンボになってくれることも多い。

ごくまれに、雷神拳でRKをくぐって来たりしてダメージを受けることもあるが、9割ぐらいの確率で勝つことができる。

このパターンは、どのキャラを使用してもできるが、RPを出すときにレバーを真下に入れないと必殺技が出てしまうキャラもいるので注意すること。

また平八やミシェールなどは、立ち上がりRKで特殊な技が出るが気にせずにパターンを実行しよう。

勝つだけのパターンはこれぐらいにして、次にキャラ限定でチョットだけエレガントな勝ち方も紹介しよう。


ピシッ、ドカッ、ピシッ、ドカッ。


立ちあがり途中RK→RKで踵落とし。これでもOK。

## マーシャルロウ使用 背後投げパターン

このパターンは背後投げを狙って入れるというもの。CPU戦で背後投げは滅多にみられないので結構楽しい（対ラスボス戦除く）。

まず、ラウンドが開始したらすぐにレバー前入れダブルサマーソルトキックを出す。運良くヒットしたら（なぜか大抵入る）、すぐに大ジャンプの昇りRKを空振りする。

すると敵は、見当違いの方向に蹴りを空振りして、自分と敵が背中合わせの状況になる。

この状態でレバーを触らずにRP＋RKを押すと、ロウは振り向きつつ投げのモーションに入っていく（鉄拳2からできるようになった振り向き投げを利用）。

振り向き投げのあと敵の体力が少し残るので、しゃがみRKで追いうちをかければ、めでたくKO勝ちとなる。


こんな感じでね。


西部劇っぽい。


フェイスクラッシャー。

## ヨシミツ使用 起き上がり蹴り誘発パターン

まず、何とかして右アッパーで敵を浮かせる。そして空中でさらに右アッパーを入れる。そこで間合い調節のために卍葛を（空中で）入れる。

そして、すぐに右アッパーを空振りする。すると敵は、アッパーに反応して起き上がり上段蹴りを出してくるのでレバーニュートラルでオートガードして蹴りの硬直中に右アッパーを入れる（タイミングがチョット難しい）。

あとは同じことを繰り返せばOKだ。

はじめのアッパーでの浮きが低く、卍葛が空振りしてしまった場合はもう一回やり直し。


あえて、卍葛を入れる。


間合いが離れないように、オートガードを使う。

## 三島平八使用 ロケット砲パターン

まずは超ばちきで投げる。

そのあとすぐに、大ジャンプ昇りRKを空振りする。ロウのパターン同様、敵は起き上がり蹴りを空振りするので再び敵側に昇り大ジャンプRKを出す。あとは昇り大ジャンプRKを出し続ければすべてヒットして気持ち良くKOできる。

## 君だけのパターンを作ってみよう


バイーン。バイーンとね。

今回は3キャラのみのパターンしか紹介できなかったが、このなかには敵の性質を知る上での大事なヒントも隠されている。

他のキャラにも応用したりしていろいろ試してみよう。

すばらしいパターンができることを祈っているぞ。



# 中ボス攻略

インフィニティがくる前に

# VS李超狼

カズヤだろうが平八だろうが、立ち塞がる中ボスは"銀髪の悪魔"ただ一人！

担当：アディトシ




カズヤがマイキャラとして使えなくなり、その代わりと言っては何だが、前作のラスボス平八が使えるようになった。

前作のカズヤの中ボスは御存知ハンサムボーイ、リー・チャオラン。ロゥとほぼ同様の技を駆使し、なおかつポールの双飛天脚も流用していたことは記憶に新しいところだ。

前作、カズヤの中ボスの話は置いといて、今現実に使用しているのは平八。果たして誰が中ボスとして登場するのだろうか…。

## 誰よりも憎んでいる？ [illegible]

やはり平八になろうが、三島家を憎んでいるのはリーしかいないのだ。

彼の基本的なアルゴリズムは、実際のところ前作から大幅に変化しているわけではない。

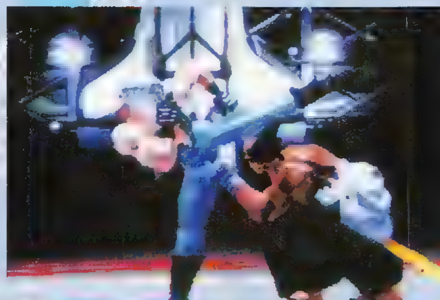
ロゥの必殺技で言うところの、左連拳やスピンキックコンボ、三連拳といった上段を中心に構成されたコンビネーション技を中心として攻め立ててくる。

また、PS版ではもうおなじみのインフィニティキックキックコンボを事あるごとに放ち、こちらがダメージを与えない限り自ら止めようとは決してしない。

よってこの技がきたら、すぐにバックダッシュをし続ければ、タイムアップまで永遠にすかり続けてくれるぞ。せこいようだが、これも一つの攻略法だ。

PS版から追加された技をさらに挙げておくと、珍しく下段中心のレイザーズエッジキックコンボ。

全部で4発出るコンボで、最初の3発が下段で最後の1発が中段。連続技になる状況もあるので、なかなかやっかいな代物だ。



ハイハイハイ！上段が多いのは伝統かな。



アイヤー、こいつは下段か…。最後は立ちガードだ。

## リーは「こうやって倒す！」

まず1発目は風神拳。はっきり言って完璧にヒットさせる状況はないので、とりあえずは連発。どんなに反撃されても1発入れば絶対に勝てるから、とにかく出し続けよう。んで、入って浮いたら昇りRKを当てる。そして着地と同時にしゃがみLPを空振り、昇りRK。

すると、あら不思議。リーはその昇りRKをくらい、続けてレバーを入れっ放しにしてRKを連打すると3発程で終了だ。

言葉では多少わかりにくい部分もあるので、詳しくは写真を参照してほしい。

インフィニティがきて何もできないという状況に苦しんでいる人は、バックダッシュで距離をとってから風神拳で突っ込むといいぞ。

難しければ、とりあえず昇りRK。これなら距離をとらなくてもいいし、意外とダメージを与えられる。



昇りRKで追い打ち。



風神拳がいつヒットするかは運。浮いたら…。



そして着地にしゃがみLPを空振って…。



すぐに昇りRK。起き上がり技を潰せるのだ。



後はレバーを➡に入れっ放しでRKを連打すればOK。



# 中ボス攻略

渇色の殺意！その名は

# VS KUMA

**ポール伝統のクマ夫。ノリ的にはボーナスステージって感じだが、なめると痛い目にあう。崩拳で一発勝負だ。**

担当：C・LAN



## PAUL PHOENIX

ポールの中ボスとくれば、もう御存知のクマである。ちなみにクマのアクセントは「ク」にあると思われがちだが、正確には棒読みする「クマ」ではなく「クマ」。重要なことなのでしっかり覚えておくよーに。朴訥に言うのがコツ。

唯一動物を中ボスに持つキャラとして注目された鉄拳のポールだが、鉄拳2での中ボスもやはりクマ（クマにあらず）。ミシェール&吉光のようにトレードではなく、またしてもクマー…ベアというかグリズリーというかもう鮭茶漬けでもくうかって気分になるね。よし、さっそく攻略だ。



正真正銘のベア・ハッグ。えれえ時間のかかる投げ技だ。



とりあえず当て身でも狙ってみっか？

## グリズリーハンター

クマの攻撃はそのほとんどが強力なツメによるもの。攻撃力も高い。プレイヤーキャラとして始めからいる10人の中ではジャック－2に近いキャラだ。その場にしゃがみ込んだりもするし…。

そのかわりといっちゃあなんだが、蹴り技は陳腐そのもの。クマがキックを繰り出すこと自体おかしく、ま、そこはゲームだからという背景があってか、リーチも短くほとんど基本技しか持っていない。そんなわけで当然手技の下段攻撃も持っていて、このへんもジャック－2に似ていまさあね。



クマの蹴りは貧弱。恐るるに足らん。

ではこのクマ野郎をどう料理するか、ということだが、

クマは動物ということもあってかガードが甘く、こちらの攻撃をくらってくれやすい。

クマに勝つために使う技はぶっちゃけた話1つでいい。ポールの代名詞ともいえる技、崩拳である。

崩拳をまずぶち当てる。そして起き上がりに崩拳を重ねる。前作よりシビアな崩拳重ねだがクマだけは別。鉄拳ライクな重ね方で大丈夫だ…というのも、クマは必ずといっていいほど起き上がり攻撃を出す上、しかもそれが遅い。うまくいけば崩拳2発でKO。



崩拳でまず転ぶ。すかさず前ダッシュして…、



起き上がりにまた崩拳だ。



Oh！KOシマシタネ。2秒ネ。

だが、そんなクマならではの恐るべき特徴もある。

まず崩拳で1回転ばせたいのだが、これがガードされることがある。悪いことにクマには崩拳ガード後の返し技があるのだ。

ガードされたからといって100%返してくるわけではないし、1回当てればほぼ勝ちなのでそこまで神経質に考えなくてもいいが、それがヤな人は新技の疾風でチクチクやってもいい。

また、開幕に確実にダメージを与えたいのなら、コマンド投げ、昇り蹴りをすれば決まる。

起き上がりに崩拳を重ねるのは慣れれば楽だが、あまりにもあっけなく倒せてしまうから、技の練習をしたいなら、崩拳で転ばせた後少し離れて待ち、起き上がり攻撃を空振りさせてそのスキに反撃しよう。



ありゃま、崩拳をガードされるとくらっちまったぁ…。



開幕に有効な技その1、投げ。



その2、昇り蹴り。当然RKね。



起き上がり攻撃を空振りさせて攻撃するもよし。

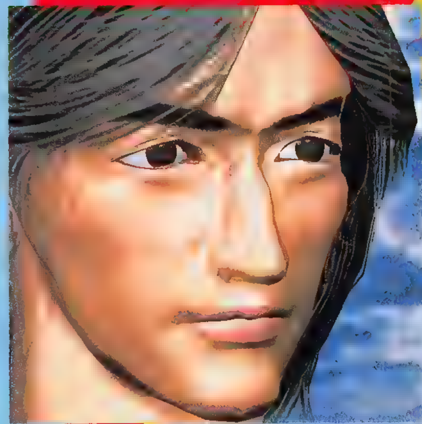


# 中ボス攻略

## ガードの見極めが勝負の決め手 VSブルース

技の出やコンビネーションが非常に速いブルース。カッコイイ技に見とれずにしっかりガード。

担当：SHO



LEI WULONG

鉄拳2にはすべてのキャラに対して必ず中ボスが存在する。

レイの中ボスは、キックボクサーの使い手ブルースだ。すばやいパンチからキックへのコンビネーション。ヒジやヒザを使った攻撃などは必見。

### ブルースの技を知ろう

ブルースはレイ同様、鉄拳2からの新キャラで、今までのキャラにない新しい動きをしてくる。

技は速くて押されやすいが、意外と上段と中段が多いので立ちガードでけっこう防げる。



初めが回し蹴りスタートで、



フック、アッパー後に、



ローキック。ここをしっかりガードしよう。

一つだけ注意したいコンビネーションがあり、後ろ回し蹴りから、フック、アッパー、ローキックと4段攻撃がくる。

判定は、中中中下段なのでしゃがんでいるとバリバリくらってしまう。

立ちガードで、3段目までを防ぎ最後のローキックをしっかりしゃがみガードで防ぐようにしたい。

このコンビネーションは、最初が後ろ回し蹴りなので、慣れてくると簡単にガードできるようになる。

ブルースは一度倒されると起き上がりに技を重ねてきやすく、なかなかすなおには起こしてくれないので、倒れてしまう攻撃はしっかりガードしよう。

たまに、いきなりローキックを出してくるが、それをくらって倒れてしまうのは事故というもの。

あと下段回し蹴りからの、ジャンプアッパーカットのような技があり、当たるとダメージが超大きいので注意が必要。

ガードのコツとしては、下段回し蹴りはくらってもつられてしゃがみガードはせず、立ちガードに徹すれば、ジャンプアッパーカットだけはくらわないので立ちガードでガマンする。



カッコイイ技だが、くらってしまったら目も当てられない。

### ブルース攻略法

さてここからはブルース攻略を紹介していこう。

まずはレイのどの技を当てていくのかというと、一番ダメージを与えることのできる狼牙揺震撃、ほかには龍声下段脚、後掃燕舞系、あと虚環脚などもけっこう当たる技である。

中でも龍声下段脚は使える技で、初めのパンチ4発はガードされても最後の下段蹴りは8割ぐらい当たる。

これはCPU戦全般を通して言えるのでとりあえず困ったときは龍声下段脚を出せば安定。

1ラウンド目のブルースはガードをあまりしないのでラウンド開始直後に狼牙揺震撃が入りやすい。

入ったら起き上がりにもう一度狼牙揺震撃でもいいが龍声下段脚を出したほうが確実だ。

うまくいけば5秒ぐらいでブルースを倒すことができるまさに秒殺!!



開幕は狼牙揺震撃でいこう。

2ラウンド目からは、さすがの中ボスだけあってガードが堅くなる。しかし開幕の狼牙揺震撃だけは出しておいてもソンはない。当たればラッキー。

出す技をことごとくガードされるようであれば龍声下段脚でとりあえず相手を倒し、起き上がりに技を重ねるか、少しバックステップしてブルースの起き上がり蹴りがギリギリ当たらない間合いで寝る、もしくは背を向ける。そこでブルースが蹴りを出してきたら後掃燕舞を当てるのだ。



とりあえず龍声下段脚で倒し、

その他にも2ラウンド目のブルースはガンガン攻めてくるので、少し距離をとって寝て相手がコンビネーションで攻めてきた所に跳弓脚や、後掃燕舞を出すと当たる。

ブルースは比較的攻めてくるキャラなので、こちらの技が当たりやすい。

ブルースの技をガードした後に必ず入る技は基本的にはないが、ガード後に自分が動ける状態であれば龍声下段脚は絶対に出せるようにクセをつけておこう。

今回紹介した方法は確実に倒せるものなのでタイムアタックなどでは2ラウンド目が最大の難所になると思われる。2ラウンド目移行の最速パターンについては自分なりに研究していってほしい。



このへんで寝て待つ。



# 中ボス攻略

"雄々しき老兵"再び戦場へ

# VS王椋雷（ワンジンレイ）

心意六合拳の使い手、ワン。
大会に再び出てきた真意は？

担当：伊勢 猫



JUN KAZAMA

準の中ボスは「王椋雷」（ワン・ジンレイ）。鉄拳では、ロウの中ボスだった心意六合拳の使い手だ。

ワンの基本的な技やCPUの動きは、後半のステージ（5～7ステージ）に出てくるミシェールとほぼ同様で、完全対応型（基本的に待ち）なのでなかなかにきつい。打撃系の技は、ガードされれば反撃を受けてしまうので、ここでは投げをメインに使っていこう。

## 投げだけでもOK!!

まずは、ラウンド開始直後に、いきなりワンを投げることができる。やり方は簡単で、ほんの少し歩いて、投げを置いてやればいいだけ。このときに、通常投げだと投げ抜けをされてしまうこともあるので、コマンド技の白山を使っていく。

しゃがみでかわされたりするのは歩き過ぎ。投げ間合いは思ったより広いので、半歩も歩かなくてもワンを投げることができる。思いきっていこう。

投げが成功したならば、起き攻めに行きたい所なのだが、準の投げ技は、その後どれでも追い打ちは入らないので、当然起き上がりの早い中ボスに入るわけはない。ここはじっと相手の出方を見ていくことになるわけだが、ただそれだけでは、普通に起き上がってしまう。しかし、倒れている相手にダッシュで近づき、動きだしたらバックダッシュをすることで、CPUの起き上がり蹴りを誘うことができる。

うまく起き上がり蹴りを誘えたら、鬼殺し→流雲墜の空中コンボを入れて、体力を奪ってしまおう。この後は、またダッシュ、バックダッシュで同様に、起き上がり蹴りを誘えるので、空中コンボを入れればワンの体力は、もうない。起き上がり蹴りを誘えなかった時は、初めに戻って、とりあえず投げにいくこと。

投げだけでも4回投げられればワンを倒すことはできる。



開幕と同時に、投げが決まってくれるぞ。



ダッシュで近づいて、CPUの攻撃を誘う。



バックダッシュすれば、ほらね。

## 最後まで気は抜かずに

さて、ここからは対CPU戦全般について言えることについて少し説明しておきたい。

ステージ数に関係なくCPU戦では相手の体力ゲージの残量が少なくなってくると、攻撃パターンが変化してくる。具体的には、それまで技を出して来なかったのが一転して攻めパターンへと切り変わる。これには、あと一発入れば倒せるのに…等々、苦い経験をした人も多いと思う。

CPUのパターンが、こうなってしまうと反応がきつくなり、投げが決まりづらくなり非常に苦しくなってしまう。こうなってしまってもあせらずに投げにいってもいいのだが、それよりは下段攻撃を使うと楽に当たってくれる。

やり方としては簡単で、攻撃が届く間合で出してやればよい。ただし、近すぎると技の出かかりを潰されてしまうので、ある程度は離れて出すこと。⬇LKなどは、かなりの確率で当たりに来てくれる。

しかしこの特性を生かして、準ならば、返し技の練習をすることができる。普段はCPU戦で返し技の練習をしようと思っても、出してくる技が一定しているためにあまり練習になってくれないが、この状態であれば、次にどの技が来るかまったく解からないために、練習としては非常によい。前半ステージなどで最後の一撃を返し技で狙っていくだけでもかなり難しいので、ぜひ試してみてほしい。



とどめは、ローキック。安定して入ってくれる。



# 中ボス攻略

## 昇り蹴りを当てろ！
# VSアンナ

**ニーナとアンナの姉妹対決が再び演じられる。開幕に決まるかがポイント。**

担当：がっちん







ニーナが２Ｐカラーであれば、青のチャイナドレスで登場。

ニーナの中ボスは前回に引き続きアンナである。あのいでたちにハイヒールという戦闘スタイル?は相変わらず強烈なインパクトを与えてくれる。

使ってくる技も前作に比べそれほど変化はないが、プレステ版で使えた技も追加されている。

ただ、鉄拳2になりニーナの技が極端に増えたため、アンナの技の豊富さに圧倒されるようなことはない。

しかし、こちらの一瞬のスキを突いてくる双掌破は絶妙である。無理なゴリ押しは絶対に避けたい。

## アンナを攻略しよう

現在のところでは、2パターンが考案されているが、どちらのパターンも「最初の～が決まれば」という条件が付いている。

ただ、ぜんぜん決まらない技をどうしても当てないといけないというわけでもないので、負けるようなことはないだろう。

第一のパターンは、ディバインキャノンを当てる方法。2発ガードされると、次は双掌破をモロにくらう可能性があるので2発ずつやると危険度が少ない。



ディバインキャノン→昇り蹴りで…、





あとも昇り蹴り。

そして、めでたくヒットしたら、

**●昇り蹴り→シットスピンキック→ハンティングスワン**

で終わる。

ただ、ハンティングスワンをダッシュしてくらってくれるのは絶対ではない。確実にいきたいのなら、

**●昇り蹴り→昇り蹴り×α**

で倒そう。空中で蹴り上げたら、一瞬待って昇り蹴り。そのあとは、レバー斜め上入れのRK連打で構わない。

最初の一瞬待って昇り蹴りを当てるコツは、LPを空振りするとタイミングがとりやすい。この技を含めすべて最速でつなげよう。

第2のパターンは抱え込み肘撃ちで投げるパターン。

最初の投げが決まったら、レバー入れLPを空振りして、そのまま昇り蹴り×αで片を付ける。技を空振りするのは相手の起き上がり技を誘うためで、絶対に必要。

このパターンは、うまくいけば昇り蹴り2発で終わるときがある。蹴りがカウンターでヒットしたときと、そうでないときで差が出てくるわけだ。

抱え込み肘撃ちが決まれば、あっという間に終わらせられるが、できないとパターンとしては成立しないだけに、開幕は非常に重要。

ラウンドが開始されたら、ほんのチョット間合いを詰めて投げを試みると良い。その場からでは投げられないからだ。



投げが決まればいただき。



# 中ボス攻略

強力な足蹴りを持つBAEK。そこが狙い目!

# VS 白頭山

BEAKに勝つ方法、それは先手必勝と待ちだ!

担当：ずるずる



MARSHALL LAW

## 白頭山とは?

ロウの中ボスは、足蹴りを中心とした攻撃を展開する白頭山。その足蹴りは、どれも強力で、2発、3発とつながる連続蹴りの破壊力は、相当なものー さらにその技の出も早いとなると、近づいて闘うことはかなり難しい。

しかし、その強力な足蹴りも、よく見ていくと大半が上段攻撃のものばかり。

そう、立ちガードしていれば、ほとんどをガードできてしまうのだ。



白攻略の第一歩は立ちガード。間を取ってひたすら守り通す。

たまに下段攻撃をしてくるが、これは本当にまれ。気をつけるとすれば、ダウンして起き上がるときに下段攻撃を出してくること。起き上がるときは、後転して間合いを取るようにしたい。

あと気をつけるとすれば、投げ技だ。強力な足蹴りにその姿が隠れてしまうが、接近戦においては、やはり投げは大きなダメージを負うため、できればくらいたくない。

以上のことを踏まえて、白との対決で気をつけてほしいのは、まず、白との距離を取り、投げ技をくらわなくし、立ちガードをすることで、白の足蹴りを全部ノーヒットにすることから白の攻略がスタートする。

まず我慢。立ちガードで攻撃できるチャンスを待とう。

## そのパターンは…

白の足蹴りを大きく分けると、単発、2発、3発と3つに分けることができる。

その中で注目したいのは、3発足蹴りを出すパターンだ。

3発出すパターンは、2つ。左、左、右と出すものと、左の3連発だ。

この2つの足蹴りに注目したのは、連続技ゆえにできる硬直に目をつけたため。3発も出せば、硬直も長くなるというもの。その硬直を狙うのだ。

立ちガードで守り、その3発の足蹴りを待つ。パンパンパンーきたーっ!

## 白を倒す!

3発の足蹴りをガードしたあとに入れられる大技をここでチェックしていくといくつか出てくる。その中で私がおすすめするのは2つ。

1つは、ドラゴンニー。

これはガードしてできる白との距離をこの技を出すことで解消し、さらに投げ技に入ることができるおいしい技。

もう1つは、ダブルサマー。

この大技を出すには、2つある3発のうち、左3連発の足蹴りを待たなければならない。これを待ち、しっかりガードしたあと、ダブルサマーソルトキックを出すと、見事に2発サマーを入れることができるのだーこのあと、大のダウン攻撃が100%入るー

この2つのパターンを覚えれば、白はかなり楽になる。

基本は立ちガード。3発足蹴りを待って攻撃に出よう。



3発足蹴りのあと、すかさずドラゴンニーで投げにいく。

## 最速クリアを狙うなら

いかに早く倒すかというのもこの鉄拳2の魅力の1つ。

白を速攻で倒すパターンをここで1つ書いておこう。

ゲームスタートと同時にダブルサマーソルトキックーするとかなりの確率で2発入る。

このあとすぐ◆RKで白を跳び越し、白が起き上がり、ロウのいない方向に蹴りを出す後ろからドラゴンサマーを入れてやると終わるーこのパターンだと3秒80強で終わる。

ドラゴンサマーが難しいという人には、3連ハイキックでOKだ。これだと4秒30弱で終わらせることができるぞ。



左足蹴り3連発のあと、ダブルサマー。しっかり2発入る!




まずダブルサマーをスタート同時に入力。2発当たったら白を跳び越え、ドラゴンサマー!



# 中ボス攻略

## 相撲の心は日本のココロ

# VS巌竜

鉄拳2になって中ボスに変更を受けたミシェール。強敵なのでハメ殺して差し上げましょう。

担当：GYU



MICHELLE CHANG

前作ではミシェールの中ボスはラスボス平八と同じようにインディアンの隠し財宝を狙う元卍党の州光だった。

しかし鉄拳2では州光は吉光の中ボスとなり、ミシェールの中ボスはなぜか巌竜が登場することになった。このインディアンと元横綱はいったいいかなる関係なのだろうか？

ということは置いといてさっそくCPU巌竜の攻略に入ろう。

### 相撲は土をつけたら勝ちなのよ

巌竜は元横綱ということもあってか高い攻撃力を誇っているので、やはり一度ダウンさせてそのまま起こさずに倒すことが理想だろう。そこでまずは巌竜を転ばすことから考えよう。

鉄拳2CPUでミシェールがラウンド開始直後に大纏崩捶を出すと1～6ラウンド目ぐらいまではほぼヒットするが、巌竜には決まりにくい。そこで他の技でダウンを狙うわけだが、起き攻めを狙うためなるべく近い距離でダウンする技を決めよう。そこで使えるのが蒼空砲である。しかしこの技はしゃがみ状態からでないと出せないので、ラウンド開始に崩捶下段脚か連拳下段脚で一度しゃがみ状態をつくる。ちなみにラウンド開始直後の大纏崩捶は決まりにくいが、なぜか崩捶下段脚の崩捶は決まりやすい。

これらの下段脚を出した後にレバーを離してRKを連打すれば蒼空砲が自動で出る。これでダウンを狙い、失敗したら仕切り直しだ。なぜここまで蒼空砲に固執するのかは次の理由があるためだ。



下段脚でしゃがみ状態をつくり…、



蒼空砲でダウンを奪え！

### 起き上がりは後掃腿で攻めるのよ

蒼空砲でダウンを奪うと近い距離で倒れているので、もう一度しゃがみ状態をつくる。というのは起き上がりに後掃腿を当てるためである。

後掃腿を相手が起き上がる瞬間に当てればその後に穿弓腿もヒットさせることができるのだ。これで相手をさらにダウンさせることができるぞ！中ボスの巌竜は起き上がるスピードが速いので、蒼空砲でダウンを奪った直後に後掃腿（＋穿弓腿）を出せばうまい具合にヒットするぞ！

さて、後掃腿（＋穿弓腿）でダウンさせた後はさらに後掃腿（＋穿弓腿）でハメる。タイミングは穿弓腿の硬直が解けた直後にほんの少し間をあけて出せばOK。ちょっと難しいかもしれないが、これは慣れるしかない。大抵の場合、蒼空砲でダウンを奪った後に3回後掃腿（＋穿弓腿）を決めて、前掃腿で追い打ちをかければKOだ！



起き上がる瞬間に…、



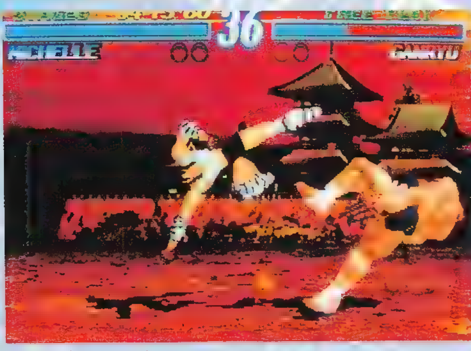
後掃腿を当てれば…、



穿弓腿もヒットする。

では起き上がりに後掃腿がヒットしたのはいいが、穿弓腿がスカってしまったという場合のフォローを説明しよう。これは後掃腿を当てるのが早すぎた場合のことで、相手はダウンしたままのハズ。だがすぐに起き上がってくるのでもう一度後掃腿を仕込む時間はない。穿弓腿の硬直が切れたらそのまま連拳大纏崩捶を出してみよう。

タイミングは穿弓腿の硬直が切れた瞬間に出せばいい。起き上がる瞬間にLPがヒットするため、大纏崩捶までキッチリつながるぞ。失敗することもあるがフォローとしてはかなり頼りになる技だ。もちろん大纏崩捶がヒットしたなら近づいて後掃腿（＋穿弓腿）でさらに起き上がりを攻めよう。これで巌竜には安定して勝てるハズだ。



穿弓腿がスカっても…、



連拳大纏崩捶でフォローできるぞ！

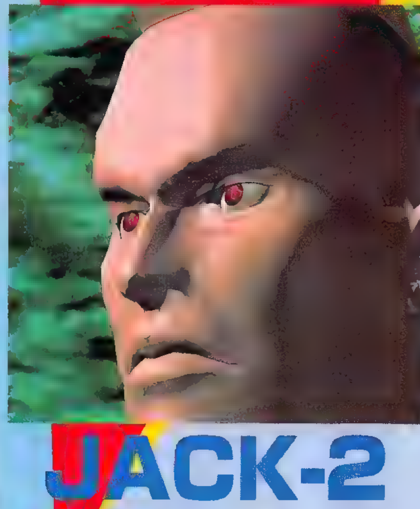


# 中ボス攻略

## 怪しげなグラサン野郎
# VS P-JACK

ジャック、昔からのライバルをどうすれば簡単に倒せるのかを説明しよう。

担当：キャサ夫




鉄拳2の中ボスはキャラによって変更されたものもいるが、ジャックの中ボスはやはりまた"P-ジャック"だ。

昔よりさらに怪しさを増して帰ってきたP-ジャックの倒し方を教えよう。

### 打倒P-ジャック!

まずP-ジャックがしてくる攻撃を紹介。

基本的にジャックを同じ攻撃パターンで主にハンマーラッシュ系の技で攻撃をしてくる。

また、鉄拳2では葉桜崩拳をマスターしたらしく、ここぞとばかりに使ってくるので、その動きにも注意してほしい。あとは意外に減る投げ技も持っているぞ。

とまあ、これくらいの技でP-ジャックは攻めてくるので覚えておこう。

基本的に中ボスは"待ち"なのでまともに闘っても勝てないだろう。

しかし、しょせんCPU、簡単に倒す方法が幾つかある。

1つはラウンド開始と同じにバックブリーカーで投げる。

投げが決まると相手との軸がずれ、起き上がりにP-ジャックは蹴りを出してくるがスカる。そこをもう1度バックブリーカーで投げれば終了。

このパターンは倒すタイムが早く、タイムアタックなどに使えるが、投げのタイミングが意外にシビアなので練習が必要。

2つ目はバックブリーカーで投げた後に違うことをして相手を誘うパターン。

バックブリーカーで投げたあとすぐしゃがみLPを出す。するとP-ジャックはパンチに反応し、誘われてその場上段蹴り起きをしてくるのである。そこにシザースメルトダウン(➡両P、両P)を出せば、上段蹴りの硬化中に2発必ずヒットしてダウンを奪える。

そうしたら、ジャックお得意のヒッププレス(⇩両K)で追い打ちすればKO。

基本的に2つ目のパターンをおすすめするが、ごくたまに下段パンチで誘った際、下段蹴り起きをしてくるので注意として覚えておいてほしい。

と、2つのパターンを説明したが、2つとも開幕のバックブリーカーが決まらないと少し苦しい闘いになってしまう。だが、P-ジャックは打撃に対しては待っているが、投げ技にはあまり反応しないので、2つのパターンが決まらなかったときはあせらずに冷静に投げだけ狙えばけっして勝てない相手ではないのでレッツチャレンジ。


開幕と同時にバックブリーカーで投げる。


すぐに下段パンチを出すと…、


誘われて上段蹴りを出してくるので、そこに…、


シザースメルトダウンを当て、


で、ダウンをしたP-ジャックに…、



ヒッププレスでKO！お手軽パターン。



# 中ボス攻略

## 中ボス攻略 VS州光

吉光の中ボスは州光だ。かなり強くなった州光を、ここに紹介してるパターンでブッ倒そう。

担当：M.I






新しいお面だ。

### 実は女だった州光

前作鉄拳では正体不明だったのだが、今回の鉄拳2では少しだけだが正体がわかった。なんと女だったのだ！

今回はお面も変えて一新し、かなり強くなって?帰って来た。

基本的に吉光と変わらないので、吉光を使って州光に出会った場合は問題ないだろう。吉光の新技も州光がバンバン使って来るので心して闘ってほしい。

CPUの州光の基本的な攻撃は、三散華や稲妻をやって来る。州光の攻撃をくらってしまうとかなりのダメージを受けてしまうので、なるべくくらわないようにしよう。

州光が調子にのってくると、ガード不能技を出して来るぞ。新しく加わった華厳や前回からある絶鳴剣を、かなりイヤなタイミングで使って来るので、来たと思ったら真上へジャンプしてよけよう。

CPUのアルゴリズムは前回とはちがい、かなり強くなっているので気を付けて闘おう。技の連携がかなりうまく、州光に投げがなかなか入らないのでかなり苦戦をしいられるだろう。

そこで、かなりラクに闘えるパターンがあるのでここに紹介しよう。パターンなのではまれば楽勝だぞ。

### 卍裏拳パターン

まず、始まる前にレバーを州光のほうに入れておく。そして始まったら卍裏剣を出そう。結構くらってくれるので、そんなに難しいことではないだろう。

もし、相手がくらってくれなかった場合は、一度相手との間合いをはなして、卍裏拳がギリギリ当たる間合いまでもって行こう。



卍裏拳を3回入れ…、



アッパー3回入れた後、



忍法卍車でKOだ！

そうして相手がくらってくれたら後ろを向く。そこに、少し間をおいてまた卍裏拳を出す。2回目の卍裏拳を出す時は、1回目を出した後も、州光側にレバーをずっと入れておくのだ。そうするとCPUの州光がふり向き攻撃をやって来るので、そこに2回目の卍裏拳を入れるのだ。

そうして2回目を入れたら3回目も入れよう。ちゃんときまればカウンターになってくれる。

そして3回卍裏剣を入れたら⇨RPのアッパーで州光を飛ばそう。

アッパーで飛ばした後は2回→3回と空中でアッパーを入れよう。⇨にレバーを入れっぱなしでRPを連打していればアッパーが出てくれるのでカンタンだ。

そして最後に忍法卍車だ。卍裏拳がカウンターで一発でも入ってくれればこれで州光に勝てるはず。かなりやりやすいパターンなので、州光が相手の時はこのパターンで倒してやろう。

吉光には昇り蹴りの出が遅いので、前作から使える昇り蹴りパターンが吉光にはできない。昇り蹴りの出の早いキャラだとすべてのCPUがハマってくれるのだが、吉光にはできないので、吉光には吉光なりのパターンを作ってみた。パターンを使わないでまともに闘うと、とんでもなく強いので、ただ勝ちたい人はパターンを使えばいいだろう。

### 不惑パターン

このパターンはなかなか入ってくれない投げを使ってのパターンだ。投げさえきまってくれればキマリなのでこれも簡単だぞ。

まず、雫で投げる。そしたら州光が起き上がり蹴りを出して来るので、不惑を入れるのだ－これだけで終わってしまうぞ。



雫で投げた後…、



こうなるので…、



不惑が入るわけだ。

コツとしては投げた後に不惑のコマンドの用意をして、起き上がり始めたら速攻でコマンド入力しよう。そうすれば成功するハズだ。

ただ、この方法だと吉光の体力が少ないとDKOになってしまうので注意しよう。

これらのパターンで州光を倒してみよう。ヨユ～だぞ!!



対CPU

# 中ボス攻略

超余裕!!

# VSアーマーキング

キングの中ボスは前作と同じアーマーキングだ。はっきり言って絶対負けねーぜ!!

担当：MVP




やっと中ボスまでたどりついて、そこでやられちゃもったいないよね。絶対に負けない方法があるから、ちゃんと最後まで読もうね。

## 相手の出方を知る

アーマーキングは、はっきり言ってキングの技のそれとほぼ変わらない。若干細かい点でアーマーキングのほうが勝っているが、あまりわからないだろう。一応述べておくと、カウンターアリキックが5発連続で入る。ツームストンパイルドライバーのような投げがジャンプしてから叩きつけるので痛そう、などである。

次に相手がよく使ってくる技を見ると、サテライトドロップキック、フランケンシュタイナー、アリキックなどである。

アッパー系のスマッシュアッパーなどはほとんど使ってこないので、中間距離ではアリキックに注意しよう。といっても基本的に相手に攻撃される前にぶっ倒してしまうので、別に相手の技に注意して闘う必要はないだろう。



アーマーキングはアリキックが多い。

## アリキックで安定パターン

今から紹介するのは、とにかく勝つパターンである。体力が減ろうと、タイムが遅かろうと、ギャラリー受けしなかろうと、とりあえずこいつだけはぶっ殺すというパターンである。

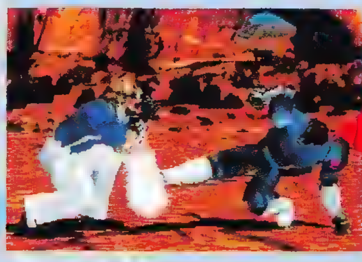
やり方はいたって簡単である。まずアリキックを出そう。この時は1～3発どこで止めてもOKだ。するとアーマーキングは必ずアリキックで反撃してくるのである。しかも技の出終わった後に攻撃してくるからカウンター扱いにならないので、アーマーキングのアリキックは3発で止まってしまうのだ。

アリキックの3発目はご存じのとおり投げが入る。3発目をガードした後、投げに行こう。投げはジャイアントスイングの入力をしよう。そうすれば、ジャイアントスイングかジャガードライバーになるので完璧だ。

ジャイアントスイングを入れたら、走って相手に近づき、アーマーキングが起き上がったら、再びアリキックを狙おう。



まずアリキックを出す。



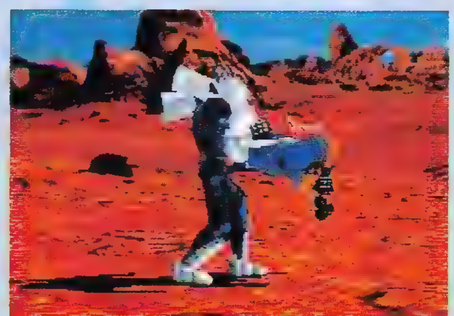
3発目をガードし…、



投げ安定!!余裕だね。

## フランケンシュタイナーを狙う

このパターンは全キャラに通用するパターンである。やり方は簡単。フランケンシュタイナーを入るまでやり続け、入ったらLPを出して振り返る。相手は横転後転起きをした後タイミングを見はからって再びフランケンシュタイナーをやればOK。あまり確実性はないが、勝つのは楽だ。



とにかくフランケンシュタイナーを出す。



DDTを入れて、



エルボースマッシュにつなぐ。

## かなりの高確率でいける!!

次に紹介するのはいままでのパターンよりもっと速いパターンで成功確率も結構高いものである。

まず開幕でDDTをやる。そして相手方向ななめ下にレバーを入れLP連打。すると振りむきでエルボースマッシュが出るが、相手はこれを必ずくらうので、立ちRPを一発出す。このRPは距離をつめる役割を果たす。そして再びDDTを入れよう。

ポイントは開幕のDDTである。ほんの少し前に歩いてやると決まりやすい。

エルボースマッシュと、立ちRPは共に連射で出そう。すると丁度よいタイミングになる。

これは注意であるが、レバーの状態（メンテ）によっては、DDTが非常に出しにくいので、そういうレバーではこのパターンはやめておこう。

## 中ボスのまとめ

以上3つのパターンを紹介したが、どれを使っても多分勝てるはずだ。アーマーキングをサクッと片づけて次の相手に進もう。

美しきかな、プラズマ[illegible]

# 三島平八 10連コンボ

前号では紹介だけだったので、今回は対戦に即投入できる出し方を考えてみた

担当：アディトシ



HEIHACHI MISHIMA

## 出始めが強いぞ!

平八10連の最大の特徴は、何と言っても1発目。全部のキャラがパンチで始まるのに対して、平八だけはキック、しかもミドルキックから入力を開始する。

ミドルキックはリーチのある技だから中間距離（開幕時）で、力まずに始められるのが強味だ。

遠距離でもパンチ技ならすかっても相手は反応しないが、ミドルキックなら手を出したくなるもので、そこに裏拳×2が入って10連につながるという状況も十分に望めるぞ。

とにかく平八10連は他キャラのように、必ずしも接近してから始める必要はない。新しい形の10連コンボなのである。

## 分岐ポイントはここだ!

平八10連は、最初の2発が連続。そして3発目からガードされてしまう。

かなり早々と連携に化けるわけだが、4発目と5発目のRKが奈落払いで下段連続技。そして6発目からまたガードされるが、下段↓中段と揺さぶれるので相手はかなり嫌がるだろう。だいたい、この6発ぐらいで分岐のことも考えて、10連コンボを続けるかどうか思案するといい。つまり5発目（RK）から6発目（LP）によるガードの揺さぶりについてこれず、6発目を喰らってしまうような相手には、7発目をRPにして分岐させるのだ。そのまま続ければ最後の雷神拳まで連続技だしね。

逆に6発目をきっちりガードしてくるような相手には、基本コンボ（7発目RK）につなげて、9発目と10発目（下～中）を喰らってくれるのを祈ろう。

もちろん6発目をガードするか喰らうかは勘に頼るしかないから、ガードをされているのに分岐コンボを進んでしまった場合は、できるだけ早く雷神拳が出てしまう前に止めるよう努力してほしい（ガードも揺さぶらない）。

ラスト10発目のみの選択は威力、隙を考えてRK（基本）にしておくべきだ。





OLD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | →➡RP | LP | RP | RP | ☆LK | RK | ☆RK | LP | RP | LP |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 上 | 上 | 中 | 中 | 下 | 上 | 中 | 上 |
| 攻撃力 | 7 | 8 | 6 | 7 | 6 | 11 | 5 | 5 | 8 | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ↘LK | RP | ☆RP | RK | RK | ☆LP | RK | LP | ☆RP | RK |
| 攻撃種類 | 中 | 上 | 上 | 下 | 下 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 |
| 攻撃力 | 17 | 5 | 6 | 8 | 8 | 5 | 10 | 5 | 6 | 35 |

（☆はガードポイント）

NEW!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | | | LP |
| 攻撃種類 | | | | | | | | | | 中 |
| 攻撃力 | | | | | | | | | | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | RP | LP | RP | LP |
| 攻撃種類 | | | | | | | 上 | 中 | 中 | 中 |
| 攻撃力 | | | | | | | 5 | 8 | 21 | 25 |

（☆はガードポイント）

シメは崩拳、これ本当

# ポール・フェニックス 10連コンボ

ポールの10連コンボも派生が増えて使いやすくなったぞ。狙うは鉄騎崩拳だ。

担当：C・LAN




ポールの10連コンボは、従来のものに加え、4段目から分岐する新しい10連と、その10連からさらに分岐する5連コンボで計3種に派生するようになった。

## 派生技で3種に増えた ポール10連コンボ

1つ1つの10連コンボを順に説明していこう。

### 旧・10連コンボ

中段と上段の組み合わせが7段目まで続くので、ガードを上下に振ることができない。

さらに、相手がレバーを前に入れていても、なぜか途中でガードされてしまう。これは瓦割り崩拳についても同じことがいえる。それがなくとも、10連コンボの中では使えない部類に入るだろう。

だが逆に、新10連のフェイントとして使い、8段目の落葉足払いに賭けてみるのも一つの手ではある。

### 新・10連コンボ①

旧10連の4段目から派生する「瓦割り→落葉→葉桜鉄騎→崩拳」と連携する。ラストの鉄騎で持ち上げたところに崩拳を叩き込むところが実にカッコよく、しかも5段目に下段が混じるため使いやすい。とはいえ、結局相手に覚えられてしまうと対応されてしまうのが10連コンボの性だが、使うのならばこの新10連コンボがお勧めだ。

ガードポイントが4、5段目で続いてしまうが、さらにそこから派生する別のコンボがあるのだ。

### 新・10連コンボ②

正確には5連コンボ。新・10連コンボ①の4段目の瓦割りから崩拳へ連携する。一応落葉と崩拳の二択にはなっているが、この崩拳は出るまでがとてつもなく遅い。通常の瓦割り崩拳ですら返されるので、こちらの5連も新10連①のフェイントとして使っていくことになりそうだ。

ポールはスキのない技を繰り出すコンビネーションを持っていないので、あえて最後まで出さずに接近手段に用いるのもいいかもしれない。接近戦がポールの真髄。なかなか相手に近づけないときには功を奏すか。







OLD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ●○/○○ | ○●/○○ | ○○/●○ | ☆ ○●/○○ | ●○/○○ | ○●/○○ | ●○/○○ | ☆ ○○/○● | ○●/○○ | ●○/○○ |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 中 | 上 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 | 中 |
| 攻撃力 | 10 | 15 | 7 | 5 | 7 | 4 | 5 | 7 | 8 | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW！

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | ☆ ●○/○○ | ☆ ○○/○● | ○●/○○ | ●○/○○ | ☆ ○○/○● | ○●/○○ | ●○/○○ |
| 攻撃種類 | | | | 中 | 下 | 中 | 上 | 中 | 下 | 中 |
| 攻撃力 | | | | 6 | 7 | 8 | 5 | 8 | 10 | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW！

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | ☆ ○●/○○ | | | | | |
| 攻撃種類 | | | | | 中 | | | | | |
| 攻撃力 | | | | | 30 | | | | | |

（☆はガードポイント）

アッパーが始動の力ギ!

# 風間準 10連コンボ

無限コンビネーションに、10連コンボ。手数で相手を翻弄してやれ!!

担当：伊勢 猫




前作「鉄拳」と同様に、今回もキャラクターごとに名物「10連コンボ」がある。鉄拳2では、さらに10連の途中に分岐点があり、なかなか一筋縄ではいかない。

ここでは、新キャラである準の基本10連コンボ、ならびに分岐について解説していくこととしよう。

## 基本形がメイン

準の10連コンボも他のキャラ同様に、そのすべてが連続ではないものの、強力なコンビネーションであることに変わりはない。

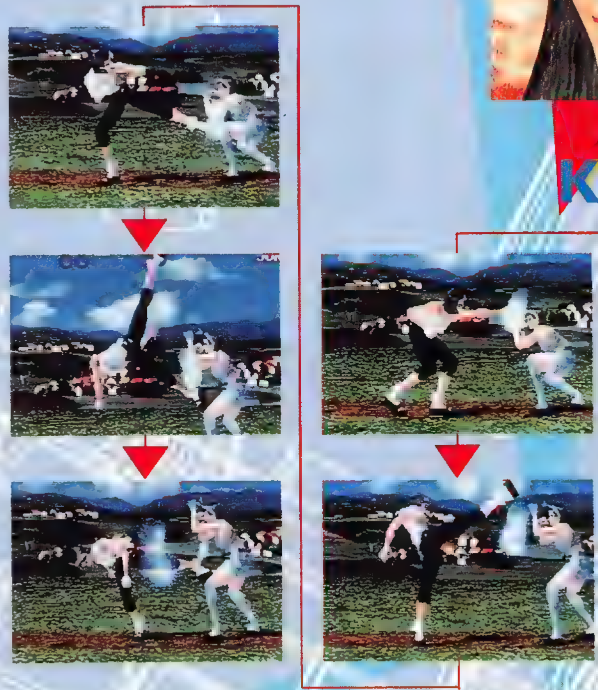
準のそれは、基本形がおそらく最も強力で、2段目と4段目の上段以外は、すべて中、下段攻撃のみで構成されている。3カ所あるガードポイントでも通常の打撃で止めることができるのは5段目と8段目で、その他に設定されている6段目は、基本的にはガードする以外ない。要するに出かかりと、最後が弱い訳だ(2段目に関しては、初めのアッパーが入っていれば連続なので問題なし)。

分岐に関しては、4段目をかわして5段目を止める相手に対しては4段目分岐が有効だが、そこで終わってしまう。

6段目の分岐は、それ以降ガードポイントがなく連続なので、欲張りたい人向き。しかし、6段目をガードされれば、上段が入っているので信用度は低く9、10段目をガードされると反撃まで受けてしまい、やはりイマイチな感は否めない。4段目、6段目とどちらも分岐時には2択になる訳ではないので、ガードされても相手を押していけるのは基本形ということになる。

分岐に意味はないのか…?

結論から言ってしまえば、準の10連コンボに関してはあまりない。あえて意味のある使い方としては、返し技を持っているキャラ(準、ポール、ニーナ)には、ガードされた次の技が上、中段であった場合、返し投げされてしまう。こういった時に多少、苦しまぎれではあるが、分岐に逃げるなどして、返し技を回避する手段のひとつとして使っていけないこともなくはない。





| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | 立ち上がり途中 ○●/○○ | ●○/○○ | ●○/○○ | ☆ ●○/○○ | ○●/○○ | ☆ ●○/○○ | ○○/○● | ☆ ○○/●○ | ○○/●● | |
| 攻撃種類 | 中 | 上 | 中 | 上 | 中 | 下 | 中 | 下 | 中 | 中 |
| 攻撃力 | 15 | 10 | 8 | 8 | 6 | 5 | 7 | 7 | 25 | 25 |

(☆はガードポイント)

1入力で出せる(9〜10段目)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | ☆ ○○/●○ | | | | | | |
| 攻撃種類 | | | | 中 | | | | | | |
| 攻撃力 | | | | 10 | | | | | | |

(☆はガードポイント)

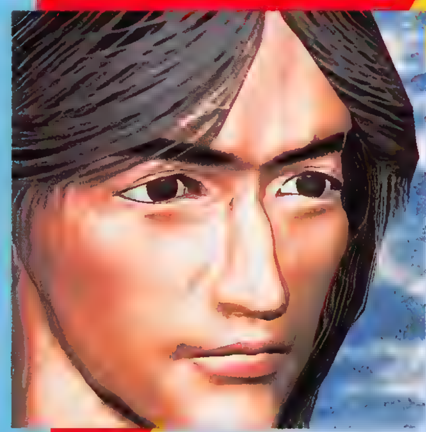
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | ☆ ●○/○● | | ●○/○○ | ○○/●● | |
| 攻撃種類 | | | | | | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 |
| 攻撃力 | | | | | | 7 | 5 | 6 | 21 | 24 |

(☆はガードポイント)

1入力で出せる(6〜7段目)　1人で出せる(9〜10段目)

# 雷武龍(レイウーロン) 10連コンボ

担当：SHO




鉄拳2の10連コンボは、前作と違い、2つのボタンを同時に連打したりするだけでは出なくなっていて、すべてのボタンを正確に一つずつ押さなければ出ないので、押すボタンの順番をしっかり覚えてほしい。

ではレイの10連コンボの出し方だが、一番基本の技は初めに上段パンチ、上段裏拳、下段裏拳、背刃落までの4段までは安定して出しやすいのだが、5段目のパンチが出にくく、5段目のパンチは出ても6段目のパンチが出ないというケースが多い。

理由はというと、レイの10連は、背刃落というバク転キックが入っており、この技は出が非常に遅い。したがって、背刃落が出ている間にボタンをたくさん押してしまうと、先行入力が受け付けなくなってしまい、次のパンチで止まってしまうのである。

そこで背刃落が出るまではリズムよく4回入力し、背刃落が出たら1テンポ遅らして コマンド入力をすると次のパンチが出やすいのである。

背刃落の後のRP→LPが出たら次のコマンド入力は狼牙揺震撃の入力と同じなので簡単に出せると思うが、最後の蹴りが出ないときには最後のLKボタンを連打すると確実に出る。

分岐の一つ目は、最後のほうの狼牙揺震撃のコマンド入力が変わり、9段目と10段目の入力がRK→RKとなる。技はキック、パンチの後に後掃燕舞が出る。

分岐の二つ目は出し方が一番難しい。

というのは、ただでさえタイミングの難しい背刃落が3回連続するため。

出し方のコツとしては、3回目の背刃落が出たと思ったときに、8、9、10段目のコマンド入力をすると出やすい。

10連コンボを使うなら、なるべく下段攻撃の入っている技を使うようにしたほうが良い。

レイの10連コンボは最初の背刃落に行く所で止められやすいのであまり使えるほうではない。10連コンボを途中で止めて別の技への連携を考えたほうが実戦的であると言える。

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | | ☆ RK | RK |
| 攻撃種類 | | | | | | | | | 下 | 上 |
| 攻撃力 | | | | | | | | | 7 | 35 |

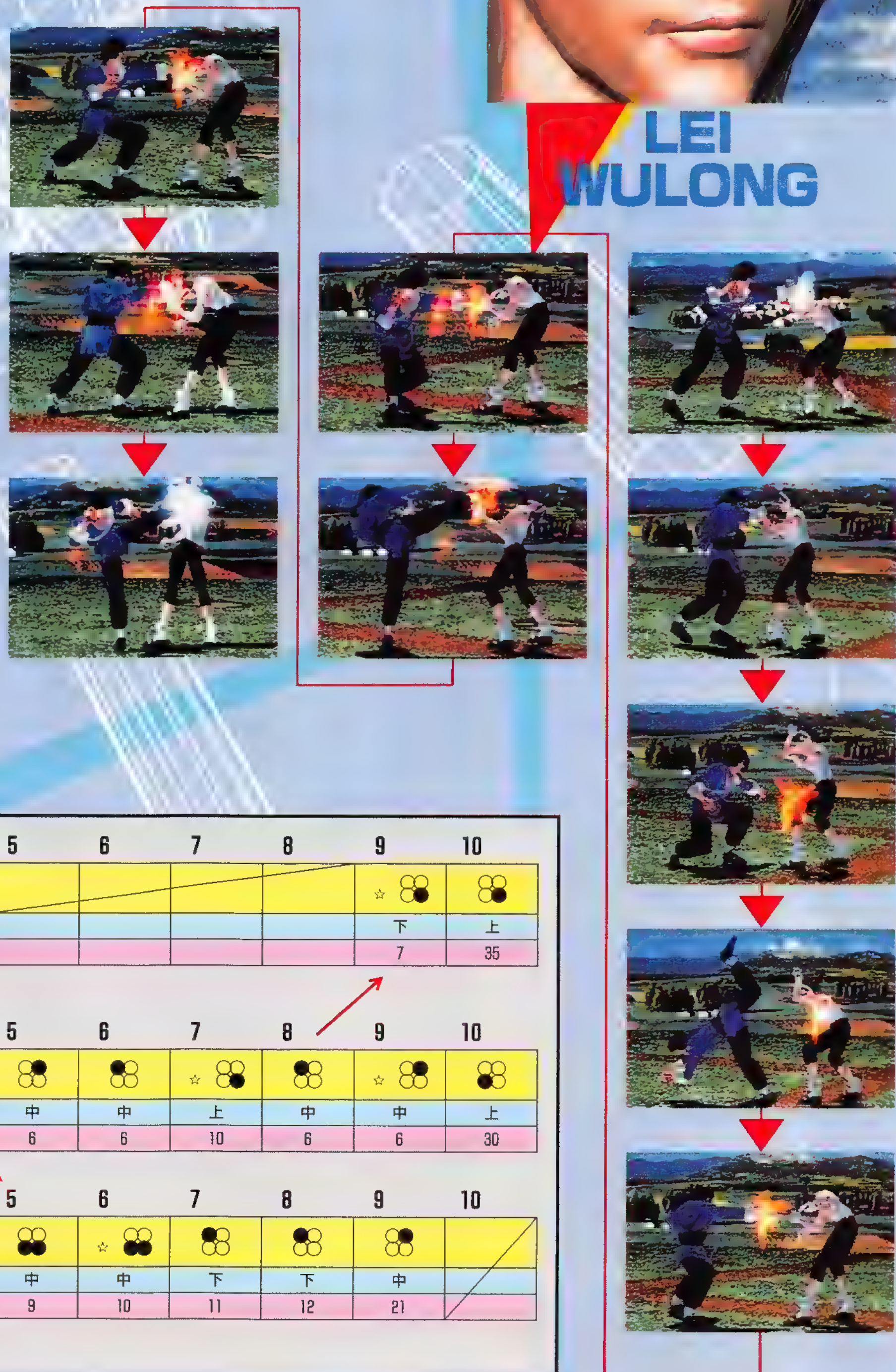
(☆はガードポイント)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | LP | RP | ☆ LP | LK+RK | RP | LP | ☆ RK | LP | ☆ RP | LK |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 下 | 中 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 上 |
| 攻撃力 | 10 | 8 | 7 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 | 6 | 30 |

(☆はガードポイント)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | LK+RK | ☆ LK+RK | LP | LP | RP | |
| 攻撃種類 | | | | | 中 | 中 | 下 | 下 | 中 | |
| 攻撃力 | | | | | 9 | 10 | 11 | 12 | 21 | |

(☆はガードポイント)

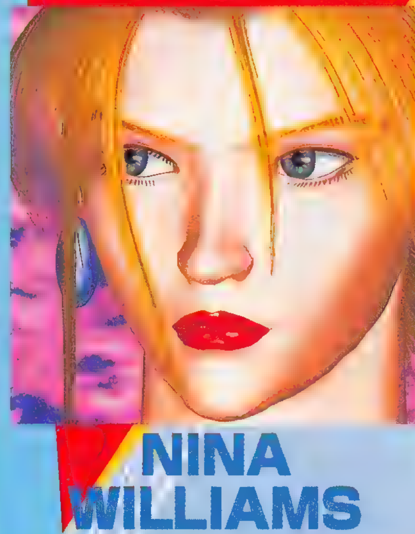


## 弱い10連とは言わせない!

# ニーナ・10連コンボ

下段と中段が増え、強力になったぞ!

担当：かっちん




ニーナの10連コンボで、前半部分は2種類あるとなっているが、前作からでもアッパーから始められたので、今回改めて新バージョンというわけではない。

さらに、細かいことを言えば、振り向きパンチからでも始められるので、合計では3種類のスタートである。

### オススメはやっぱりニュー

新しい10連コンボは、下段→中段→下段というもっともガードしにくいだろうと思われるコンビネーションがある。これは使わない手はない。

しかも、最後の10発目がヒットすれば、相手は高く浮いてくれるので、さらなる追い打ちが可能になっている。

ただ、この10発目の蹴り上げはディバインキャノンコンボとは厳密に言うと違う技になっているので、こちらのほうがチョット硬直が長い。そのため、パンチ始動の空中コンボは入らなくなっている。

なお、ギリギリ昇り蹴りは入るので、安定したいのなら昇り蹴り→シットスピンキックで相手のダメージを奪っておこう。

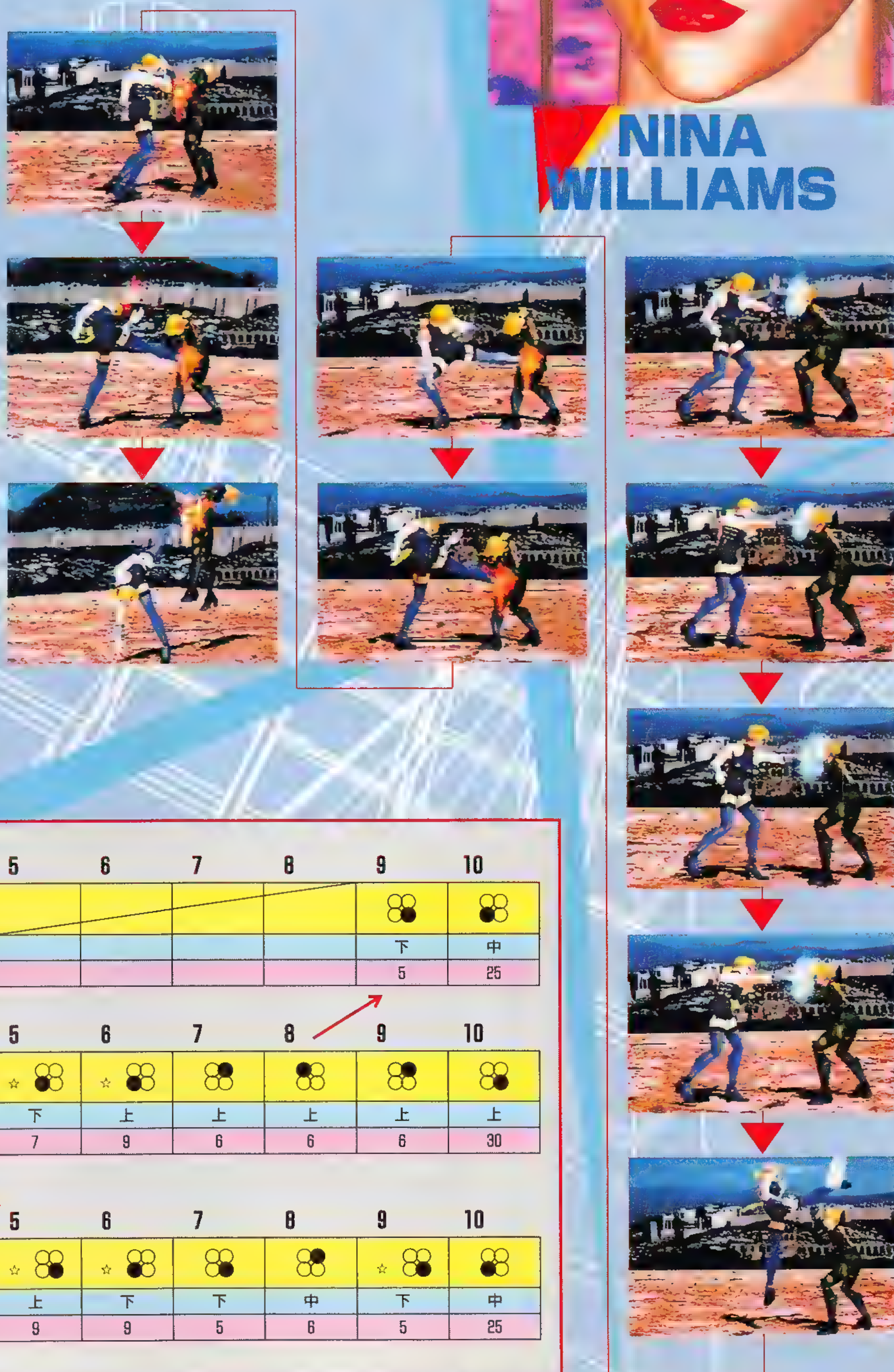
また、旧式の10連コンボの9段目から分岐する10連コンボ（あと2段しかないが）も新しい10連コンボと同じ性能を持っている。追い打ちが可能だぞ。

こちらも、旧式の連携をそのまま使っていくのなら、こちらの連携を使ったほうが賢明だろう。

ガードポイントとは、必ず反撃できるポイントではないので勘違いしないようにしてほしい。上段攻撃であれば、しゃがんでやり過ごせるが、下段や中段である場合は結構返し技がないもの。使用するほうも多少強気で押してみよう。

ダメージを考えてもアッパーから始まり、ニューバージョンの10連コンボを使っていくほうが、やっぱり効率は良い。成功すればかなりのダメージを与えられるしね。

結局は、一度始めたら当たるか返されるまで使っておもしろいのが10連コンボ。受ける側もガードできるようになればさらに展開は熱くなる。



NEW !

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | | ◢ | ◣ |
| 攻撃種類 | | | | | | | | | 下 | 中 |
| 攻撃力 | | | | | | | | | 5 | 25 |

（☆はガードポイント）

OLD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ◤ | ◥ | ☆ ◤ | ☆ ◥ | ☆ ◣ | ☆ ◣ | ◥ | ◤ | ◥ | ◢ |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 上 | 上 |
| 攻撃力 | 10 | 10 | 6 | 6 | 7 | 9 | 6 | 6 | 6 | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW !

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ⇦ ◤ | ◥ | | | ☆ ◢ | ☆ ◣ | ◢ | ◥ | ☆ ◢ | ◣ |
| 攻撃種類 | 中 | 上 | | | 上 | 下 | 下 | 中 | 下 | 中 |
| 攻撃力 | 10 | 15 | | | 9 | 9 | 5 | 6 | 5 | 25 |

（☆はガードポイント）

新10連を攻撃のバリエーションに使おう!

# マーシャル・ロウ 10連コンボ

2発目の下段攻撃が入ったため、立ったままガードではダメ!これは使える!

担当：するずる



MARSHALL LAW

## ロウにとっての10連

対戦する上でロウが10連を使うということは、「1」ではまずなかった。

これは、10連の1発目がレバー斜め下入れスタートなため、正確に出すことが難しく、10連の出始めでつまずくことがよくあったためだ。

「2」になってその不便な点が改善されるかと思ったが、残念ながらされず、2発目から変化することとなった。

1発目が変わらないため、使いにくい状況は同じだが、新10連の技の構成を見ていくと、2発目に下段攻撃があることがわかる。

ロウを相手にする場合、立ちガードをしていればOK的なところがあるため（2択になるものが少ないため）、連続技に下段攻撃が入っているのは、非常に心強い。

この利点を考えると、入力が難しいなんていっているのはナンセンス。有利になるためには、1つでも多くの攻撃パターンを持たなければならない。

## 使いどころは

ロウの対戦の攻撃パターンは、左連拳が基本。ここからいろいろなパターンに移っていくわけだが、この左連拳に、新10連コンボの出始め3、4発を加えてみてはどうだろう。

立ちガードに対して左連拳を出す。それをかわすため相手はしゃがむ。こういったパターンがよくあるが、これを潰すために、新10連コンボの前半を使ってみるのだ。

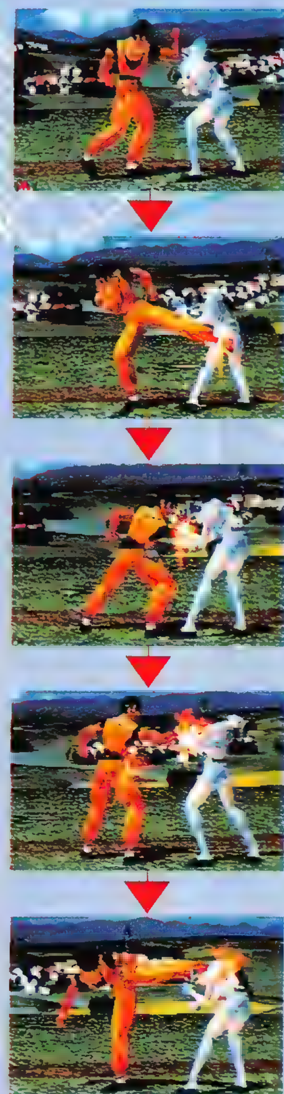
いきなり中段から入り、下段、中段とくる。しゃがんでいれば100%入るし、あわてて立つと、2発目の下段が入る。立ちガードなら、2発目が100%入る。

左連拳2発立ちガード後の攻撃パターンしかなかったところに、新旧10連コンボを加えることで、2発目での2択を作ることができた。

これにより、左連拳2発入れて相手の動きを見てから攻撃を選択するパターンに、先制攻撃に出られるパターンを持てるようになった。







| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ↘ ●○/○○ | ○●/○○ | ○●/○○ | ☆ ●○/○○ | ○○/●○ | ☆ ○○/●○ | ○○/●○ | ☆ ○○/○● | ○○/●○ | ○○/○● |
| 攻撃種類 | 中 | 上 | 中 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 中 |
| 攻撃力 | 10 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 7 | 7 | 10 | 25 |

（ はガードポイント）

この分岐の場合上記の6は ○○/●○

この分岐の場合上記の6は ↓ ○○/●○

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | ○○/●○ | ○●/○○ | ☆ ○●/○○ | ○○/●○ | ↓ ○○/●○ | ↓ ○○/●○ | ☆ ○○/○● | ○○/○● | ○○/○● |
| 攻撃種類 | | 下 | 中 | 上 | 中 | 下 | 中 | 上 | 下 | 中 |
| 攻撃力 | | 6 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | 8 | 15 | 38 |

（☆はガードポイント）

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | ☆ ○○/○● | | |
| 攻撃種類 | | | | | | | | 下 | | |
| 攻撃力 | | | | | | | | 7 | | |

（☆はガードポイント）

選択肢は3つあるぞェ!

# ミシェール10連コンボ

鉄拳では強力な10連コンボを誇ったミシェール。さらに追加された2つの10連コンボをマスターして今夜もブイブイ言わせよう!

担当：GYU



MICHELLE CHANG

## 通天砲の弱体化がネック

鉄拳2ミシェールの10連コンボは派生・分岐により2種類追加されて3種類になったが、基本はやはり鉄拳の10連コンボである。「何事も基本が大事」ということで、旧10連コンボから見ていこう。

旧10連コンボの組み合わせは上・中・中・上・下・上・中・上・下・中となっていたが、これは鉄拳でも変わっていない。一段目はLPで始まり2・3段目は共に中段の通天砲になっている。しかし鉄拳2ではこの前半部分に大きな変更点がもたらされた。連続技から連携技になったという点である。これは鉄拳では単体はもちろん10連コンボでも連続技だった通天砲が弱体化されたためで、1段目がカウンターでヒットしないと2段目がつながらない。つまり2段目がガードポイントになってしまったということなのである。開幕が重要な10連コンボだけにミシェールにとってこの変化はかなり痛いところとなりそうだ。

では新10連コンボについても説明しよう。1つ目は旧10連コンボから分岐するもので、7段目から中・下・中・投げと変化する。

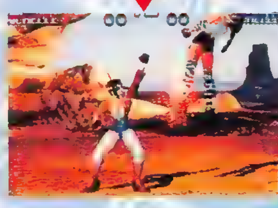
このコンボの利点は2つ。1つは7段目以降がすべて中・下段で構成されていること。そして10段目が投げとなっていることである。この投げとは大纏崩捶のことで、もちろん9段目の崩捶がヒットしなければつながらない。つまり9段目がヒットしなければ無駄な10段目を出さずに済むということである。

先ほど紹介した新10連コンボの7段目から分岐した10連コンボについても説明しよう。このコンボは8段目が通天砲、9・10段目が後掃腿・穿弓腿となっていて、ミシェールの10連コンボの中でも最大の威力を誇っている。これも9段目がガードされたらそこで止めよう。

最後に新コンボのガードポイントはどちらも旧コンボと同じく2・4・7・9段目となっているということを付け加えておこう。









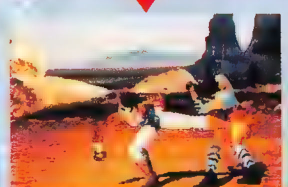












OLD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | ☆ | ☆ | | | ☆ | | ☆ | |
| 攻撃種類 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 上 | 中 | 上 | 下 | 中 |
| 攻撃力 | 12 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 25 |

（☆はガードポイント）

NEW!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | ☆ | | ☆ | |
| 攻撃種類 | | | | | | | 中 | 下 | 中 | 投げ |
| 攻撃力 | | | | | | | 7 | 5 | 5 | 30 |

（☆はガードポイント）

NEW!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | | ☆ | |
| 攻撃種類 | | | | | | | | 中 | 下 | 上 |
| 攻撃力 | | | | | | | | 7 | 10 | 25 |

（☆はガードポイント）

笑えるぞ!!新コンボ

# JACK-2 10連コンボ

鉄拳2になってさらに増えた10連コンボの特徴を教えよう。

担当：キャサ夫



JACK-2

鉄拳2になって新しく10連コンボが増えた。その特徴、性質を紹介しよう。

## 使いこなせ!10連コンボ

鉄拳2では同時押しができなくなり、10連コマンドをしっかりと入力しなくてはいけないので、まずはコマンドを必ず覚えよう。

**●旧10連コンボ**

旧10連は出始めが下段スタートで非常に出しやすく、強いので有効だ。さらに1発目が当たれば2発目もヒットする。

3発、4発目はガードされるが攻撃判定が下、中となるので知らない人には当たる可能性大。

4発目がヒットした場合は8発目まで必ず連続で決まり、相手体力をかなり奪うことができるのだ。

さらに9発目は新10連との2択（下or中段）が仕掛けられ、出る技も早いのでガードされることが少なく、読み合い勝負となる。

**●新10連コンボ**

期待のできる新10連コンボ。コマンド表を見てもらえばわかると思うが、なんと初めは◇RPスタートなのだ。

1発目はピョンと飛び跳ねる上段攻撃なので相手に潰されるときが多い。

しかし、2発目が中段で強く、3発目からはコサックコンボを出しヒットすれば3、4、5と連続で当たりガードされても返されることはない。

6発目はガードポイントだが、中段アッパーなので出しても良い。7、8発は旧コンボに戻り、同じくアッパー。勿論ヒットすればつながるぞ。

それで最後の9、10発目は下段メルトダウンからのブラボーナックルで決まる。

旧、新10連はどちらかと言えば旧10連のほうが出始めが素早い下段パンチなのでおすすめする。

新10連は1発目さえガードさせれば強いのだが、どうも潰されがちだ。しかし、相手のスキを見て使えば結構威力を発揮することも…。

ジャック2の10連はスキが小さいので返されることも少ないし、一番強いと言える9発目の旧、新の中段と下段の2択が仕掛けられることだ。



OLD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ↓ ○●/○○ | ●○/○○ | ●○/○○ | ☆ ○○/●○ | ○●/○○ | ●○/○○ | ○●/○○ | ●○/○○ | ☆ ●●/○○ | ●●/○○ |
| 攻撃種類 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 中 | 中 |
| 攻撃力 | 10 | 6 | 5 | 7 | 7 | 6 | 6 | 8 | 21 | 25 |

（☆はガードポイント）

NEW！

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ↗ ●○/○○ | ●○/○○ | ○○/○● | ○○/●○ | ○○/○● | ☆ ●○/○○ | | | ☆ ↓ ●●/○○ | ●●/○○ |
| 攻撃種類 | 上 | 中 | 下 | 下 | 下 | 中 | | | 下 | 中 |
| 攻撃力 | 15 | 8 | 5 | 5 | 5 | 8 | | | 12 | 35 |

（☆はガードポイント）

プッチュープッチュー

# 吉光10連コンボ

かなり増えた吉光の10連コンボ。10連の使い道を考え、うまく使っていこう。

担当・M.I




## 10連コンボはうまく使え

今回増えたRKから入る10連は、2回目と3回目の攻撃時にガードできる所があるが、続けて技を出していれば吉光の10連を知らない相手にはガード不能同様、有効なハズ。

5回目の攻撃で終わるガード不能技は絶鳴剣だ。

前作からある10連最後の絶鳴剣とはちがい、かなりスキが大きいので注意しよう。

8回目で終わる、ダメージ25の中段攻撃は忍法陽炎と同じだ。6～7回目に下段攻撃をし、これ以上くらわないようにとしゃがんだ相手にドカン！と決まるだろう。この忍法陽炎への道は、前作からあるLPからでも新しく付け加えられたRKからでも行けるぞ。

10連を使う前に、その10連のある意味を考えた上でうまく使いこなそう。もちろん、ガード不能技の10連へも、どちらからでも行けるぞ。

最後は新しく付け加えられた、LPから始まって5回目の攻撃から中段の忍法卍菊に行く10連コンボだ。

この10連は忍法卍菊を3回出した後、8回目に吹雪が出て、9回目にガード不能技の斬哭剣を出す。そして最後はガード不能技の華厳だ。

この10連のコマンドは非常に難しく、忍法卍菊までは出るのだがそこからがなかなか出てくれない。5～7回目のコマンドを連打してると8回目の吹雪が出てくれないぞ。なるべく10連は目押しで出すようにしよう。目押しで慣れればタイミングがわかっているのでいつでも出すことができるぞ（某編集者とキャサ夫がそう語ってた）。

この10連は非常に優れていて、8回目の吹雪をよけよう、もしくは反撃しようとする相手に対してはそのままRPを押せばアッパー（⇧＋RP）が勝手に出てくれるぞ。

8回目の吹雪はガードできるのだが、相手が技を出そうとすると吹雪に当たり、9回目のガード不能技の斬哭剣が相手の倒れている所に勝手に当ててくれるぞ。

相手が8回目をガードすれば9回目の斬哭剣が入り、10回目の華厳が必ず決まってくれる。ダウン時に攻撃を加えられるので忘れないように。







| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | ○●/○○ | ○●/○○ | ○●/○○ | ○○/○● | ●○/○○ | ●○/○○ |
| 攻撃種類 | | | | | 中 | 中 | 中 | 中 | ガード不能 | ガード不能 |
| 攻撃力 | | | | | 3 | 3 | 3 | 7 | 8 | 30 |

（☆はガードポイント）

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ●○/○○ | ○●/○○ | ●○/○○ | ○○/○● | ○○/○● | ○○/○● | ●○/○○ | ●○/○○ | ●○/○○ | ●○/○○ |
| 攻撃種類 | 上 | 中 | 中 | 上 | 上 | 下 | 下 | ガード不能 | ガード不能 | ガード不能 |
| 攻撃力 | 10 | 8 | 6 | 9 | 9 | 5 | 5 | 8 | 8 | 30 |

（☆はガードポイント）

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | ○○/○● | ○○/○● | ○●/○○ | ○●/○○ | ●○/○○ | | | ○○/●● | | |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 中 | 上 | ガード不能 | | | 中 | | |
| 攻撃力 | 20 | 20 | 5 | 6 | 30 | | | 25 | | |

（☆はガードポイント）

新しい10連は最後に投げる!!

# キング 10連コンボ

上に下にとガードを振っておいて、最後に投げ。こんな極悪な奴、見たことねぇ。

担当 神の下僕MVP




新しい10連コンボと従来の10連を組み合わせれば、相手のガードを惑わせられるようになったぞ。

## まずは新しい10連を見てみよう

新しい10連コンボは従来の10連コンボの5発目から変わっている。

まずは5段目から詳しく見てみよう。

●**5段目**

ここではLKの技を出すので判定は上段である。従来の10連コンボでも5段目は上段判定なので、新しい10連コンボと同じく5段目は弱いのである。

●**6段目**

これは、跳び回し蹴りで、判定は中段である。

●**7段目**

ここからがキングの10連の強さである。それは、この7段目から新しい10連と従来の10連に分岐できるからである。

ともにこの7段目はアリキックを出す。

●**8段目**

8段目はともに下段を攻める。従来の10連はアリキックでいくのであるが、新しい10連はしゃがみLKである。

相手にとってしゃがみLKというのは、アリキックと見間違いやすいので、次の9段目が怖い存在になる。

●**9段目**

なぜこの9段目が怖いのかというと、従来の10連は中段判定のアッパー、新しい10連は下段判定のグランドスマッシュになるからである。

要するに8段目でしゃがみLKをアリキックと思ってしまうと、9段目は中段か下段かわからなくなってしまうのである。

●**10段目**

これは9段目からの連携で、グランドスマッシュが入ると相手は崩れ落ちる。そこにジャンピングパワーボムを入れる。

## [illegible]

キングにはいいコンビネーションがないので10連コンボはどんどん使おう。また、途中でやめて投げ、なんてのも極悪でおすすめだ。







| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | | | | | | LP |
| 攻撃種類 | | | | | | | | | | 中 |
| 攻撃力 | | | | | | | | | | 23 (ダウンにヒットすると15) |

(☆はガードポイント)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | LP | RP | LP | LP | RP | RK | RK | RK | LP | LK |
| 攻撃種類 | 上 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 |
| 攻撃力 | 12 | 15 | 10 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 7 | 30 |

(☆はガードポイント)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入力 | | | | | LK | LK | RK | LK | RP | LP+RP |
| 攻撃種類 | | | | | 上 | 中 | 下 | 下 | 下 | 投げ |
| 攻撃力 | | | | | 8 | 10 | 5 | 5 | 6 | 30 |

(☆はガードポイント)




# やはり使えたか、この2人

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

[illegible]のみに登場した京の父、柴舟。そしてラスボスだったルガール。
[illegible]キャラとして使えるコマンド、遂に公開!!

**これで終わりじゃ～じゃ～じゃ～（残響音含む）**

**KOF'95 草薙 柴舟**

タクマ・ハイデルン・キムの（元）妻子持ち達に新たなるパパが仲間入り。まさにここはオヤジ天国!

担当：ハマー

### 草薙 柴舟

| | | |
|---|---|---|
| 投げ技 | 一刹背負い投げ | →（←）+CorD |
| 特殊技 | 外式・轟鎚 | →+C |
| 必殺技 | 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| | 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| | 四百弐拾七式・神懸 | →↘↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+C |

「こりゃあ～絶対使えるだろうなー」とは思ってたけど、まさかMVSでもOKとは…。全国ウン千万人のオヤジファン（ただし筆者が知ってるのは約2名）よ、今こそ立ち上がる時が来た!

**タテに歳はくってないわ!**

元草薙流正伝承者だけに使う技はほぼ京と同じ。しかしそこは腐ってもパパ、細かい性能も含め京にはない威厳のような風格さえ感じられる（よね?）。そのシブい技を細かく見てみよう。

**●百八式・闇払い**

草薙流古式術の基本にして奥義とも言える必殺技。この技、ゲーム中1、2を争うほど隙が少ない。射出速度も速（早）く、メインとして使っていける。

**●百式・鬼焼き**

闇払い同様お馴染みの、無敵迎撃技。性能としてはほぼ京と同じ。闇払いの使い勝手がいいパパにとって、頻繁にお世話になる技だろう。

**●四百弐拾七式・神懸**

パパオリジナルの、最初は誰もがてこずる強力な技。前方ダッシュから肩を当ててふっとばしそのまま拳を突き上げるのだが、何と言っても**しゃがみガードできない**というのが大きな特徴だ。更に技の出始めに一瞬無敵時間があり、小ならば大攻撃から連続技にもなる。最初のグラフィックがダッシュと同じなのでダッシュ投げも混ぜていけば単体でも脅威だ。さすがにガードされると反撃をくらうが。

**●裏百八式・大蛇薙**

パパの超必殺技はやっぱりコレ。ご丁寧に京同様ボタン押しっぱなしで止めることもできる。

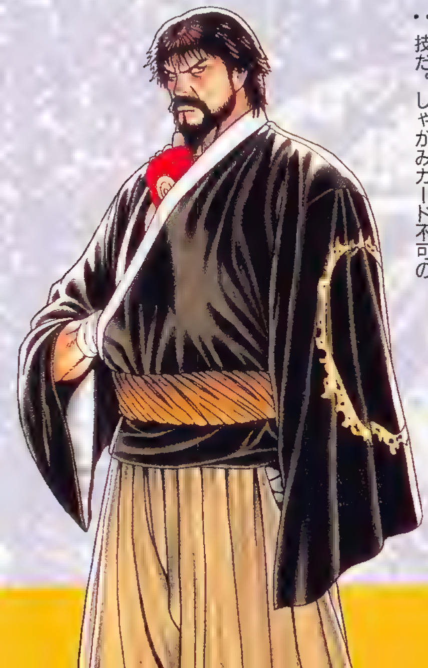

こんなこともできちゃう。出す時は思いきっていこう。

**●外式・轟鎚**

京や庵にしゃがみガード不可の轟斧という技があるが、これはそれのパンチ版で、裏拳を上から叩き付けるような技だ。しゃがみガード不可の割には出るのが早く、ガードされても反撃は受けない。リーチも相当長いのでかなり使えるぞ。


ガードさせる時は遠くから。


とにかくリーチがあるってだけで使える。



**ルガール、草薙柴舟使用コマンド**

使用方法

キャラクターセレクト画面での「チームエディットしますか?」の問いに、YESと返答。

↓

チームエディット画面で、スタートボタンを押しながら、↑+B、→+C、←+A、．+Dとし、レバーニュートラルに戻す（レバーとボタンの入力は同時）。

↓

タイムの両脇に草薙柴舟とルガールが出現すれば成功。

注意

☆業務用、家庭用（ネオジオ及びネオジオCD）での使用が可能。

☆ 対戦、対COM戦どちらでも使用できるが、チームエディット選択時のみ。

☆シングルモードでは、キャラクター選択画面で入力する。

# KOF'95

## これが、ラスボスパワーだ!!
# オメガ・ルガール

やはりというか、
使えてしまうルガール君。
あなたのチームにも一人いかがですか?

担当:カイザーウェイブ部副部長・のりぴー

### オメガ・ルガール

| | | |
|---|---|---|
| 投げ技 | スコーピオンデスロック | →(←)+CorD |
| 必殺技 | 烈風拳 | ↓↘→+AorC |
| | カイザーウェーブ | →←↙↓↘→+AorC |
| | ジェノサイドカッター | ↓↙←↖+BorD |
| | ダークバリヤー | ↓↘→+BorD |
| | ゴッドプレス | →↘↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | ギガンテックプレッシャー | →↘↓↙← →↘↓↙←+B+D |

## 「ジェノサイッカタッ!!シャキーン!!」うわぁ〜

今回、プレイヤーキャラとして使えるようになったルガール。性能はKOF'94よりも若干パワーダウンした個所が見受けられるものの、対戦で使うには十分な戦闘能力を持っているぞ。

まず初めにその必殺技の数々を見ていこう。


近距離ならどの技にもキャンセルがかかる。攻めまくれ!!

**●烈風拳**

地をはう飛び道具。射出までがとても速く、見切られにくい。牽制や連続技に用いるのもいいだろう。KOF'95の飛び道具の中では信用できる部類に入る。

**●カイザーウェーブ**

餓狼伝説シリーズの、ヴォルフガング・クラウザーが超必殺技として使っていたもの。ただし、ルガールのものは通常必殺技で、制限なくいつでも撃つことができるのが大きな違い。性能は、隙の小さい覇王翔吼拳と思ってもらえればいいと思う。つまり、相手の飛び道具を撃ち消しつつ跳んでいく力がある(覇王翔吼拳とは相殺で消えてしまう)。

しかし、この技の本当の怖さは別のところにある。なんと、画面内に烈風拳が残っている状態でも撃つことができるのだ。

**●ジェノサイドカッター**

ルガールの最も強力な技。出かかりに無敵時間があり、対空や地上カウンター技として使うと強力。KOF'94のころより攻撃範囲がグッと小さくなってしまったものの、威力だけはとてつもなくデカイ。マキシマム状態でヒットすると、なんと全体力の半分を奪う…!!もう超必殺技なみの破壊力といえる。


あー。いくらMAXとはいえ、一発でこの減り。やられたほうは脱力モノ。

**●ダークバリヤー**

アテナのサイコリフレクターの強化版。相手の飛び道具を跳ね返すことができる。ただし、アテナのものより断然隙が小さく使いやすい。飛び道具跳ね返しはオマケのようなもの。実は、攻撃判定の強さがこの技の真のウリで、近距離でテキトーに出すだけでも相手は相当嫌なもの。なにせ、ダークバリヤーの空振りに反撃することすら難しいのだから…。


実はガードされても先に動ける。ユリのサイファみたい…。

**●ゴッドプレス**

突進技で、ヒットすると相手をつかんだまま画面端まで滑走、壁に叩きつける。出るまでがとてつもなく速く、ガードされても大きく後ろへバックステップするので反撃はまず受けない。近間から出すと、ほとんど反応できない。


ガードされてもこの跳ね返り。

**●ギガンテックプレッシャー**

超必殺技。元はゴッドプレスで、壁に叩きつけるときにドクロの火柱(?)が上がる。出るまでに一瞬タメのポーズをとるので、残念ながら通常の連続技には組みこめない。

連続技は、**ジャンプ大攻撃→立ち大攻撃キャンセル必殺技**が入る。これは、カイザーウェーブと超必殺技以外全部にいえることで、どれもみな強力。ルガールの連続技は、どれも一セット入ったらそのラウンドはもう勝ったようなもの。簡単なので、チャンスのときは的確に決められるようにしておこう。

また、少し前に触れたが、烈風拳とカイザーウェーブは同一画面内に出せる。つまり、烈風拳とカイザーウェーブを交互に撃つだけで、2発の飛び道具で相手を追いこむことができる。


烈風拳とカイザーウェーブは同一画面内に出せる。

## 極悪!! ガードキャンセルジェノサイドカッター

もともと無敵があるため、大変重宝するジェノサイドカッター。これをさらに便利にしてしまおうというのがこのガードキャンセル法だ。

ジェノサイドカッターのコマンドは↓↙←↖+Ⓚだが、まずパワーをマックスにしておく。そこで、相手が技を出してきたら↓↙←と入力してガード、直後↖+Ⓚだけで…「ジェノサイッカタッ!!シャキーン!!」。相手が下段攻撃なら、↓↙と入力してガード、すぐ←↖+Ⓚとするだけでいい。ヒドイですねぇ、極悪ですねぇ。こればかり狙うと、ロクな死に方しねえぞ。あ、一度死にかけてるか、この人…。

でも、ルガールは攻めてこそ強いんだから、どんどん攻めていこうね。この方法はドタンバのヤバイときまで温存しておけよ!!


「カツッ!!」


「ジェノサイッカタッ」うえ。



今日も元気に攻撃力アップ!

# 気力ゲージの使い方

'95になってさらに
重要度の増した気力システム。
君はちゃんと使いこなしてるかな?

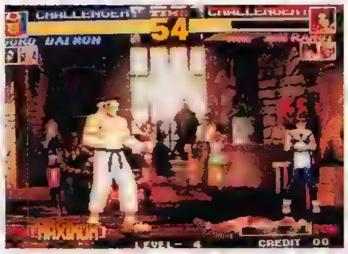
担当・ハマー

皆は気力ゲージをどの程度のものと受け止めているだろうか。「攻撃力も上がるし超必殺技も使えるようになるし、とにかくマックスにすればいいだろう」程度にしか考えていないのであれば、それは非常にもったいない。今までさんざん解説してきた気力ゲージシステムだが、ここでその有用性を理論的に見直してみよう。

## 一発をとるか手数をとるか

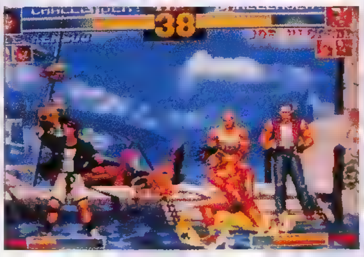
よく気力がマックスになる直前で止めたまま攻めている人がいる。これには「気絶させてからマックス連続技や超必殺技で一気にとどめ」「一方的に攻められる状況になるギリギリまでガマンする」といった意図が含まれている場合が多いが、はっきり言って非常にもったいない。'94の時は安定した気絶連続技があったのでそれでも良かったが、'95では全体的に気絶しにくいのと反比例して攻撃力が上がっているのに加え、ガードキャンセルという重要なファクターがある。つまり、ガードキャンセルや跳び蹴り→足払い程度の簡単な連続技を狙うだけで試合を左右できるほどのダメージを与えられるようになったため、**段数の多い連続技を入れるよりも、どんなキャラでもゲージがマックスのほうが強くなっているのである。**よって溜めるチャンスがあればどんどん溜めてしまったほうがいいだろう。


ちょっとした事故で「ラッキータイム」を9秒も損することに。


跳び蹴り→大足払いでこの減り。へたな超必殺技を狙うぐらいなら、マックスでギリギリまで粘ろう。

## アメとムチは使いよう

最後にマックスにした時、**自力で溜めきった場合は約15秒、相手の攻撃で溜まった場合は約6秒、マックス状態が持続する。**つまり、どのみちマックスにされてしまうのならば、むざむざ溜めさせるよりはワザと攻撃を当ててしまったほうが「危険な時間帯」は少しで済む。今回は挑発に隙ができてしまったので、一回のダウンでは一気にゲージを0にすることは難しい。その辺も考慮して、「技による双方のゲージ操作」も知っておくと、試合の流れをマクロにみた場合かなり有利になる。


いつかはマックスにされてしまう。

具体的な例を挙げてみると、例えばトラップショットや翔乱脚などの「連打によってゲージが半分前後溜まる」技。これはダメージが大したことないくせにゲージだけ溜まって迷惑している人も多いと思うが、ものは考えよう。もしこれでゲージが満タンになれば、相手は6秒しかマックス状態を維持できないのだから、その間に自力で気合を溜めれば差し引き9秒間「有利」な時間帯をつくれる計算になる。


こういう時はトルネードではなくトラップを使い、ダブルストライクを重ねている間に自力マックスにしよう。

さらにゲージ持続時間はダウン中もカウントされるので、技中にマックスになってダウンするだけで既に2~3秒のタイムロスができるから、ますます危険は少ない。どうせ連続技で気絶を狙えないのなら、へたにチマチマ打撃を与えて寸前で自力マックスにされる前にこちらから操作してやろう。ただ、何でもかんでも自分から仕掛ければいいというものでもない。自分の気力が0の時に相手をマックスにしても、切れた時にはお互い0で仕切り直しなのだから、ただ損をするだけで終わってしまう。そういう時は安全にバックステップなどで逃げながらある程度気合を溜めておこう。6秒なら画面端から端まで逃げ切れるが、15秒は無理。'95ではゲージマックスの相手から逃げるのも立派な「戦法」の一つだ。

では、それをやられたほうは指をくわえて見てるだけかと言うとそうでもない。方法はいろいろあるが、例えば、

①普段ガードされると反撃される突進技を使ってみる
②挑発して相手のゲージを0にしておく
③飛び道具・超必殺技などでサッサとゲージを0にする
④一発ガードキャンセルでささやかな抵抗を試みる

などが考えられる。①はタクマの疾風脚やケンスウの龍連牙など。もともと強い斬影拳や骨破斬りなどはさらにコワくなる。④は起き上がりなどに連続攻撃でマックスにされた場合、マックスになった瞬間の一発にもガードキャンセルがかかることを利用する。


開幕翔乱脚が入った時は攻めないで、自分も溜めるか2回挑発。


へたに避けたら恐怖のマックス投げ(3分の1は減る)が待っている。

少々私見が混じって申し訳ないのだが、お互い手の内が分かってくると、ゲームの性質上闘い方が待ち気味になってくる。これは'95の持つ特性なので、むやみに相手プレイヤーに当たらず、「そのゲームのなかでできる最善の手段」を'95なりの法則に沿って考えよう。既存の対戦ゲームとはまた違った一面が見つかるかもしれない。

毒くらわば皿まで（ーちょい違う）

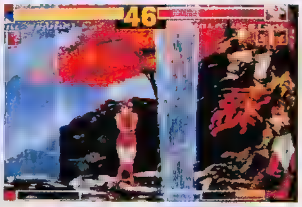
# 空中連続技でオーイエーッ!

ダウンしたかのように見えて、実は判定を残す技は意外と多い。どうせならとことんしゃぶり尽くせ!!

担当：ハマー

'94でも見られた「特定の必殺技でふっとんでいる間に追い打ちが入る」という現象は'95でも健在だ。今回は、新旧含めたさらに多くの必殺技で追い打ちが可能。その中から特に役立つものをピックアップしてみたぞ。

**●葵花（庵）**
1発目は空中ヒット時のみ。2発目は地上でも相手を浮かせてくれるので、小ならば普通に連続技で入れた時でも鬼焼きなどで追い打ちができる。また空中の相手に入った場合、1・2、1・2…と画面端まで運び続けることが可能。


5回お手玉すれば小鬼焼きで倒せる時も。

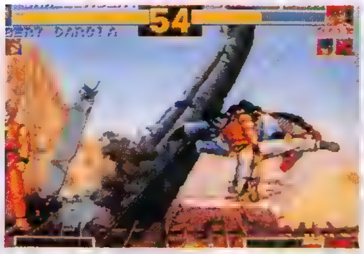
**●大七捨五式 改（京）**
蹴りを2発入れた後に、鬼焼き・琴月・大蛇車（×3）・小七捨五式 改（×2）などが入る。カウンター攻撃からつながるのは大きい。

**●黄金のかかと（ヒガシ）**
これは条件付きで、空中ヒット時に最後の振り抜いたモーション（スコーンと派手な音がする）が当たらなかったときはやられ判定が残る。かかと→かかとの5段も入るが、お手玉はできないようだ。


ここまでで止まった時はOK。残念ながらスクリューは入らないっぽい。

**●連舞拳（リョウ）**
コマンド投げの後に追い打ちが入る。虎砲・暫烈拳・立ち大キックあたりが安定。

**●連舞脚（ロバート）**
リョウと微妙にふっとび方が違うので、連続技で当たった時は立ち大キックか前ジャンプ空中ふっとばし攻撃を使おう。ほぼ密着していれば大飛燕旋風脚も入る。リョウと違ってダッシュから仕掛けても覇王翔吼拳にならないので、積極的に狙っていきたい。


満タンからこの減り。ロバートの疾風脚はリョウのそれに比べると倍近い威力だ。

**●大飛燕疾風脚（タクマ）**
これは相変わらずなのだが、もしジャンプ大→大→疾風脚で気絶した場合、何と気絶ふっとびに追い打ちで龍虎乱舞が入る。気力ゲージマックスなら満タンから即死だ。


別に死ななくても、起きたら気絶してるので乱舞を重ねとこう（笑）。

**●バルカンパンチ・ガトリングアタック（クラーク）**
ガトリングアタックが空中ヒット技になったので、ジャンプ大→小パンチ→小バルカンパンチ→ガトリングアタック（×3）という非常にカッコイイ連続技が可能になった。ガトリングだけみても、無敵対空技の空振りなどにアバウトなタイミングで突っ込めるのは意外と便利。

**●飛翔脚（キム）**
今回仕様が大幅に変更された飛翔脚だが、実は空中ヒット技になっている。普段は大パンチ・飛燕斬が安定だが、体力点滅時ならば鳳凰脚が狙える。


これで浮かせて、

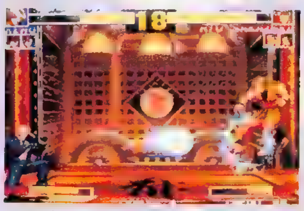

ドシュドシューン。ただひたすら（無駄に）カッコいい。

以上が大体実戦で使える空中ヒット技だが、とりあえず空中ヒットになった旧技・空中ヒットとなる新技をザッと挙げてみよう。

パワーダンク（テリー）
飛翔龍炎陣（舞）
ダブルストライク（キング）
龍連牙（ケンスウ）
柳燐蓮華（チン）
回転的空突撃（チン）
ガトリングアタック（ラルフ）
流星落（キム）
神懸（紫舟）
ジェノサイドカッター（ルガール）


空中での撃墜に失敗したら、


手痛いオマケが付いてくる。


これが当たるのは意外。特殊な状況なら別の技も当たるかも（未確認）。

# 業界初のリアルジョッキーアクションゲーム登場!!




## リアルなコースの設定



札幌競馬場、中山競馬場などの実在のコースの特徴をリアル再現。

## 持馬のセレクト



脚質の異なる8頭の中から好みの馬をセレクト。

## 豊富なレース展開




新馬戦から長距離ＧＩレースのほとんどを網羅。

## 馬顔メーターに注目!!




リアルタイムで変化する馬顔メーターで愛馬の状態を完全把握。


□製造・販売元

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

■NEO GEOはSNKの登録商標です

The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 本社 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町18-12 | TEL.06 (339) 3311 | (大代表) |
| 大阪販売 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町18-12 | TEL.06 (339) 5588 | FAX 06 (338) 9506 |
| 東京支店販売 | 〒102 | 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル | TEL.03(5275)2737 | FAX.03(3222)7422 |
| 札幌支店 | 〒065 | 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 | TEL.011(752)6364 | FAX.011(731)6446 |
| 仙台市店 | 〒983 | 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 | TEL 022(284)0191 | FAX.022(284)0193 |
| 名古屋支店 | 〒465 | 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 | TEL 052(702)8522 | FAX 052(702)8545 |
| 大阪販売広島駐在 | 〒731-01 | 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 | TEL.082(871)8317 | FAX 082(871)5303 |
| 大阪販売高松駐在 | 〒760 | 香川県高松市福岡町2 13 17 | TEL.0878(23)3371 | FAX 0878(23)0920 |
| 福岡支店 | 〒812 | 福岡県福岡市博多区豊2 4 19 | TEL.092(413)6156 | FAX 092(413)8740 |

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06 (339) 5577 FAX 06 (338) 7175

□開発元

株式会社ザウルス
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL.03-3222-1721 FAX.03-3222-1728

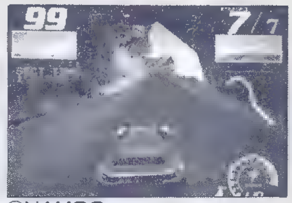
# CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.151
10.15 30 September 1995



（大阪府 ニクラスさん）

暑かった夏も終わり、AMショーが始った。幕張へ行くキミにも、そうじゃないキミにも絶対役立つ“AMショー付録”はもう見てもらえたかな。例年に比べ、大作目白押し、なんて言われてる今年だけど、うーん、早くやりたい!! 秋からもやっぱビデオゲームに釘付けまちがいなしっ!!



©NAMCO

## このゲームをやらずしてなにをやる！



## シューティング特集



## 鬼の攻略テクニック伝授



## ニューゲームジャングル



## 特別付録 '95AMショー最強ゲームはどれだ!?



### 好評連載



### ゲーメストからのお知らせ



### 広告掲載ページご案内
ゲーメスト 10月15日号



表紙：「鉄拳2」ナムコ イラストby藤原ひさし／表紙写真：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」©SNK 1995

## 過激な愛情表現、不器用な2人

# 攻略 女性格闘家チーム 不知火舞

扇子でひっぱたいて炎で燃やして…
ああ〜もう言うことないっす!

担当：K-TAN空丸

### どうしたの?

いや、別にどうもしないが、その胸の揺れ方…さらに磨きがかかっているようだね。ち〜ともませろや…なんて馬鹿なこと言っとらんで、さっさと始めよう!

### 揺れるお胸は神秘の力!!

前大会では、今ひとつで決定打が欠けていた舞。今回は、どういう闘いを見せてくれるだろうか?

闘い方としては前回と同様で、リーチの長い、立ち小パンチと立ち大キックで相手を押していくことができる。

この間に、龍炎舞や大足払いを混ぜていくといいだろう。

この時通常技で相手を押していくときは、なるべく先のほうを当てにいくようにしよう。

立ち小パンチより立ち大キックのほうがリーチは長いので、小パンチが当たらなくなりそうな距離になったら、立ち大キックを出そう。

立ち小パンチ→立ち小キック→小足払い→立ち大キックと連携した攻撃をすると、拳法の型っぽくてカッコよく決まるぞ。


立ち小パンチでペチペチ押しつつ…、


蹴りくらわせいっ!

### ヒモパングッドラック

新しく身につけた「飛翔龍炎陣」だが、これを対空技以外にも、ちょっと工夫して使ってみよう。

この技は、出かかりはほぼ無敵なので、これを利用しない手はない。フロントダッシュで相手の目の前まで近づき、そこから龍炎陣を出すのだ。

こうすることによって、何かしようとする相手を燃やすことができる。これで相手が避けるようになったら、投げにいくといいだろう。


くるっとこの辺で、


ボシュウ!!

また、飛翔龍炎陣というのは炎の部分を当てないと倒れてくれないので、炎の部分だけ、相手に当てるようにして出してもいい。

ここで厄介なのが避けてからの攻撃だが、こういう場合は素直にガードするか、こちらも避けてからのカウンター攻撃を狙っていくしかない。


カウンター攻撃に対して避け!

フロントダッシュからの、飛翔龍炎陣、投げ、カウンター攻撃は、相手の行動を先読みして行おう。少し離れた間合いになるなら、投げの代わりに龍炎舞を使用していこう。

それともう一つ。

これもフロントダッシュからの奇襲戦法の部類に属するが、ムササビの舞も面白く利用できる。

ムササビの舞は↓↙←↖+AorCと、地上で入力しても出せるので、足払いを多用する相手には有効だ。


こんな低空でも出せる。

### 遠く離れて3000里

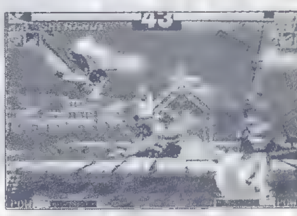
お次は遠距離間合いでの闘いだ。

'94ではあまりにも硬直が長かったために、使うのがとても怖かった花蝶扇だが、'95になって隙が小さくなったので、使い勝手も良くなった。

このことによって、小花蝶扇を撃ちつつ大ジャンプで跳び込んでいったり、フロントダッシュからの攻めを実行することができるようになった。

ただ、キングほど硬直がないというわけではないので、対空技で迎撃されることがある。こういうときは、大ジャンプよりもムササビの舞を使っていったほうがいいだろう。


投げたら、


ムササビの舞でも出してみますか。

ムササビの舞は、AとCを使い分けていくようにしよう。

### 空を見つめて[illegible]

'94では、ジャンプしたときに小パンチを出しておけば着地するまで出っぱなしだったが、'95では引っ込むようになってしまった。

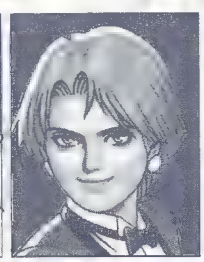
ゆえに、空中戦においては、ジャンプ大パンチかキックのほうがいいかもしれない。これって、結構空中投げしやすいのだ。

しかし、だからと言ってジャンプ小パンチや小キックが使えないというわけではないぞ。

要は、空中投げになるか、ならないかの違いだからね。

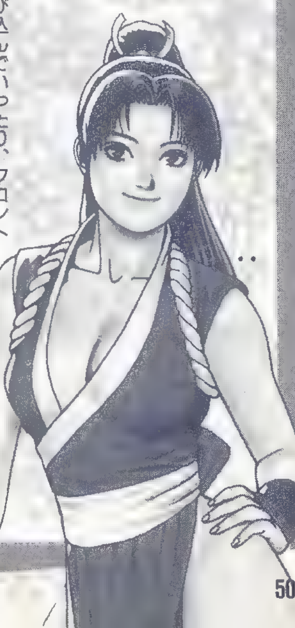
でも、結構重要かも…。

う〜ん一体どっちなんだ〜





え〜今回はこんなところです。空中、地上戦、共に十分闘えるようになって帰って来た舞。新技や技の硬直が小さくなったので、ダッシュからのバリエーションも豊富になった。こいつぁいけるぜ!



一撃入れば、ゴッソリと持っていくよ…!!

# 対戦 餓狼伝説チーム
# アンディ・ボガード

**新技：撃壁背水掌の導入、斬影拳(小)の短距離化に加えて空破弾のめくりヒット。ファイヤーマークのアンディが帰ってきた!!**

攻略：超裂破団団長・N,O

餓狼3の不知火流アンディから、見慣れたアンディで参戦のKOF'95。コスチュームのファイヤーマークもまぶしい(?)。ちょっとなつかしい気もするが、忘れていた技の数々も帰ってきたぞ。

その最たるものが空破弾。KOF'94以来となるこの技は性能がアップ。小で出しても、ガードされたとき多段削りしてくれるようになった。つまり、一回ガードされたら判定が消えて反撃をくらうのを指をくわえて待つのみ…という不満が解消されている。

多段ヒットがうれしいもうひとつの理由は、出した位置によってはめくりになることがある!!おっと、喜ぶのはちょっと待って。めくりになるには条件がある。

それは、相手がしゃがみガードしていること。あともちろん、それなりの間合いから技を出すこと。この2点を満たしていれば、めくりヒットする。このことは、'95のアンディにとって大変重要なことなのでよく覚えておこう。



いい間合いから出すとめくってくれる。ウハウハだぁ。

こういう「さりげなくめくりになる位置」から、うまく空破弾を出すにはどうすればいいか?ここで出番となるのが、アンディといえばコレ、といわれる斬影拳。

小の斬影拳、実は非常にうれしい変更がなされた。移動距離がとても短くなったのだ。どのくらい短いかというと…餓狼2並み、といえば分かってもらえるだろうか。あの移動に使えた古き良き時代の斬影拳だ(移動するなら歩くより斬影拳というあの時代だ。「ざんえーけんざんえーけんざんえーけん…」と途切れなく出して瞬間移動できた)。さすがに餓狼2と違って溜めが必要なので、そんな連発はできないが。これを使って、空破弾の「いい間合い」に入るというわけだ。



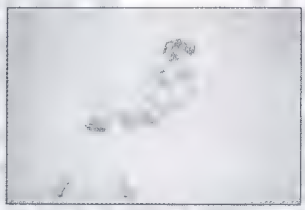
ここから出して…、



こんな短い斬影拳(小)。すっごく使える!!

例えば、小飛翔拳→小斬影拳と移動して空破弾。これで相手がしゃがみガードしていれば、大抵めくれる間合いになっているぞ。これをバレないようにやるために、小飛翔拳→大斬影拳、というふうにガード→ガードさせたりしてエサをまいておこう。大斬影拳は小と違い、地獄の底まで追いかけます…といわんばかりの長距離を移動する。もうわかったかもしれないが、'95では単に斬影拳の小と大を入り混ぜてどっちかバレないように使うことすら大切な意味を持っているのである。

まあ、こういいことばかりではなく、悪いこともある。小も大も斬影拳は異常に隙がデカイのだ。ためしに、相手チームの最後の一人にアンディをぶつけてラストを斬影拳でシメてみよう。白くホワイトアウトしていく画面…、あ～!?なんと、完全にホワイトアウトしきってもまだアンディは斬影拳のポーズをとっているではありませんか!!ガーン…これほど硬化が長いとは大ショック。これはガードされてもヒットしても同じ長さで、相手が画面端のときだとヒットさせても反撃をくらうことも!!こういうときはキャンセル飛翔拳でガマンしよう。



見よ、この硬直!!ホワイトアウト終了寸前なのにまだこのポーズ…。泣けてくる。

しかし、先ほどから言っているように、この硬化はヒットorガード時の話。空振りすれば素早く動けるのである。これでもう斬影拳の小がなぜあんなに短距離型なのか、またどう使うべきか、おわかりでしょう。小斬影は移動、フェイントに使えばいいということだね。

新技の撃壁背水掌は、コマンド×3入力型の技。しかし、実は1、2段目で止めると隙が大きい。3段目まで出してしまえば、ガードされてしまったとしても間合いが開くので安心。ただし、これも空振りすれば1、2段目で止めてもそんな隙はない。うまく使えばフェイントに使える。ただし、くどいようだが空振り時のみ、だぞ。

連続技に組みこむなら、しゃがみ小Ⓚor大Ⓟをキャンセルしてやればつながる。特に小足連打から入るのはオイシイね。J大↓立ち大Ⓟキャンセルなら、大ダメージ確定。



小足連打から…、



はい、「フッフッハッ!!」

最後に残りの技を少々補足しておこう。昇龍弾は無敵はないに等しい。しかし、やられは小さいので'94と違って対空としては使える。地上では根元から入って全段ヒットしないとダウンしてくれないことを忘れないように。

超裂破弾は超パワーアップ。スピードがとんでもなく速く、'94ではできなかったJ大↓しゃがみ大Ⓟキャンセルで連続技になる。いきなり出しても反応はまずムリなのでどんどん使っていこう。

あと、ジャンプ大Ⓚは一部のキャラがしゃがみガードしているときにバックジャンプですぐ出すとヒットするようになった。この逃げロケッティアも組み込んでみよう。



ドガガガガァ～ン!!っていう表現がピッタリの裂破弾。しかもクソっ速。団長としてはここまで強いとチョット…。







## ケツだよケツ！

# 攻略 女性格闘家チーム
# ユリ・サカザキ

**極限流の野郎3人には負けてはいられない。ユリちょうアッパーでブッ飛ばせ！**

担当：MEGUMI君（Ⓚ）

必殺技の硬直時間も短くなり、対空面においても、より充実して帰って来たユリ。ユリを使って、思いっ切り暴れてみよう。

### ひっぱたく

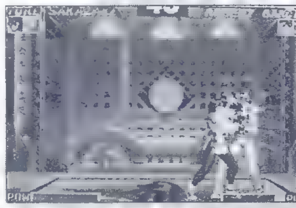
'95ではコマンドに変更がなされ、AボタンとCボタンで技の質が異なる。Aは近距離専用でガード不可であり、Cは前に走っていってから相手をひっぱたく…それが百烈ビンタである。これがまた、実に使えるのだ。

ここで主に使っていくのは、Cビンタ（以下大ビンタ）だ。相手がガードしていると叩くことはできないが、地上戦では、色々な攻めのバリエーションを作っていくことが可能なのだ。

実は、この大ビンタは連続技としても威力を発揮し、立ち大パンチ→大ビンタや遠距離立ち大キック→大ビンタなどが成立する。他キャラの強烈な連続技に対抗するには、これぐらいOKでしょ?カワイイものさ。

ここで、遠距離立ち大キックと聞いて、「ん!?」と思った人もいるかもしれないですね。そう、キャンセルをかけることができるのだよ。あまりにも相手との間合いが広いと叩けないが、多少離れた間合いだったらはたけるぞ。


これぐらい離れていても、

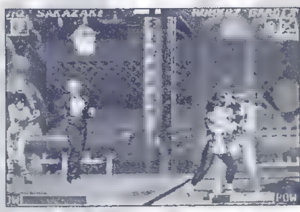

何のそのっと。

### 大ビンタが不発に終わったら

相手を叩くことができずに近づくだけに終わってしまったら…OKOK。大ビンタというのは、相手に近づくための手段として用いても構わないのだ。

となると、通常技にキャンセルをかけて出し、相手の目の前まで近づいた場合。この間合いというのはAビンタ（以下小ビンタ）の間合いでもあり、大ビンタで近づきつつ小ビンタを入力するという戦法がとれる。

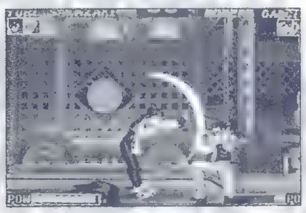

まてまてまて〜！


どぉ〜うらぁ!!

ただ、相手によっては大ビンタの走りに対して攻撃してくるので、こういうときは、虎煌拳を撃ってから大ビンタで近づくようにするといい。大足払い→小虎煌拳→大ビンタ」といった連携プレイが面白い。もし、相手がこの虎煌拳を避けてしまうと…う〜ん、考えただけでゾクゾクしちまうぜ！

### 砕破で金縛り

砕破をガードさせたあと、相手よりも、ユリ側のほうが早く動けるというメリットがある。そこから通常技を出してキャンセルをかけ、虎煌拳、雷煌拳、大ビンタを出すといいだろう。


この後、先に動けるのはユリなんだぜ。

雷煌拳は、大ビンタの走りを足払いで止めようとする人に対して有効だ。

ここで1つ注意。これは砕破と小ビンタの説明になる。例えば、相手の起き上がりに砕破を重ねようとしようとする…ところが、ユリは何もせずに立ったままということがある。なぜ?

これは、小ビンタのコマンドを入力してしまうと砕破が出ないという状態になり、きちんと↓↙←+Aと入力しないとダメなのである。通常技にキャンセルをかけて出すときも同様だ。

当然、倒れている相手（つまり誰もいない場所）に→↘↓↙←+Aと入力しても、叩くこともできず、砕破も出ないのである。

レバーを下から入力すれば、問題なく砕破は出るのだけどね。

### [illegible]・2

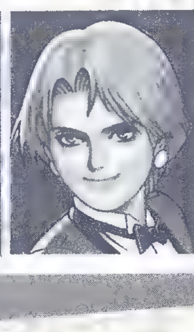
レバーを相手方向に入れてDボタンを押すことによって、燕翼というしゃがみガード不能のお尻が飛び出す。'95ではダウン技になっているので、これは非常にありがたい。


う〜ん、くらってみたい（Ⓚ談）。

このことによって、起き上がりに、足払いか燕翼の2択攻撃が可能になった。小足払いを相手にガードさせてから出してもいいだろう。また、大ビンタのバリエーションに加えることもでき、立ち大キック→大ビンタ→小足払い→ケツという連携も考えられる。こんなんでトドメを刺される相手は幸せもんだぁ。

### 飛燕鳳凰脚はガードされてもOK?

飛燕鳳凰脚には、ガードされても相手の反撃を受けない間合いがある。

ズバリ、それは近距離である。ユリが走り出す、分身するまでの間にガードさせなければならないので、使っていくには工夫が必要。まずは、ジャンプ大キック→飛燕…とやってみよう。相手がうっかり反撃しようとすると、もう蹴りまくりだ。ジャンプ大キックを当てたと同時に、コマンド入力を開始しよう。


ここで出せば大丈夫っと。この場合まるで硬直がない。ガードされたら小足払いを連打してみて。



「誰がタイニー版リョウやて!?
ユリちゃん、何とか言うたってや!!」

# 対戦 龍虎の拳チーム ロバート・ガルシア

どうしても、パッと見の性能でリョウを選ばれがちで影の薄い御曹子、ロバート。こうなったら、大阪仕込みの根性みせたるで。

担当:「でも俺はユリちゃんのほうが…」OUCH・N.O

## 2タイプの攻めを持つ男

ロバートは、リョウと同じような戦法がとれる。これは龍撃拳から飛燕疾風脚で間合いを詰め、足払いキャンセル龍撃拳…というもの。ただ、前号のリョウのところでも述べたとおり、飛燕疾風脚はガードされると隙ができてしまう。このため、KOF'94ほどストレートにこの戦法は通用しない。飛燕がガードされたときは、硬直が切れると同時に龍牙を出せば相手の反撃をカウンターで返せる。

飛燕疾風脚や幻影脚などに代表されるように、ロバートの必殺技は足技がメイン。KOF'94ではこれに加えて「極限流連舞脚」が新しく増えた。この技は、リョウの連舞拳と同じ属性のもので、コマンド投げ扱いとなっている。KOFのシステムでは、コマンド投げに限って、相手のダメージ中であっても技が成立する——つまり連続技——ということだ。これにより、ジャンプ大Ⓟ→立ち大Ⓟとつなげて、キャンセル連舞脚にもっていくという芸当も可能となってくる。

ヒットすれば、連続技になるが、もしガードされたり、コマンド投げの間合い外でキャンセルした場合はどうなるのだろうか。実はこのへんもシステムに関係してくるのだが、答えから先にいうと、キャンセルだけかかって何も出ないのである。これがリョウの場合は、コマンドの関係上(←↙↓↘→+大Ⓟ)、虎煌拳(↓↘→+大Ⓟ)か氷柱割り(→+大Ⓟ)が出る。しかも、かけた通常技にはしっかりキャンセルがかかっているので、例の場合なら大Ⓟキャンセル虎煌拳や大Ⓟキャンセル氷柱割り(!!ちなみにヒットしていれば連続技になる)が出る。

さて、ではロバートの場合はどうなるのだろうか。

彼の場合、連舞脚のコマンドは←↙↓↘→+大Ⓚ、つまり、連舞脚が成立しないと何も出ないのだ。「なぁんだ、意味ないじゃん」なんて言うなかれ。実はこの事実はとんでもないことなのである。大攻撃にキャンセルをかけて何も起こらない、ということは、すぐまた大攻撃を隙なくつなげることができることを意味する。つまり、連携で大Ⓟ、大Ⓟ、大Ⓚ、大Ⓟ…とカツカツと技を出していけるのだ。

なんだか、ロバートだけ通常技キャンセル通常技システムがあるみたいで何だか得したようだ。しかも、相手がガードしていればこの連携ができて、ヒットすれば(間合い内なら)連舞脚になる!!これは攻めの一環として重要なことなので、ぜひ使いこなしてほしい。

また、リョウにできなくて、ロバートにできる「奇襲」がある。ダッシュからダイレクトに連舞脚を狙うのだ。え!?そんなの別にリョウでもできるじゃん、と思うでしょう。試しにリョウでやってみると…ダッシュして「覇王…!!」うお〜、なんだ、俺は覇王翔吼拳なんて入力してないぞ!!…って?そうかな。ダッシュ連舞拳をコマンド化してみると、→→←↙↓↘→+大Ⓟ。あ〜ら不思議、知らない間にしっかりと覇王翔吼拳のコマンドを入力してますね♡

これでロバートにしかできないという意味も分かってもらえたでしょう。バレてきたら、ダッシュ→龍牙やダッシュ龍神脚(この技はダッシュ中でも出る)も混じえていく。

ダッシュ龍神脚は、小なら空振りして落下、大ならしっかり攻撃判定が出る。スカしと実弾、という感じでこの二つも小と大で使い分けよう。

最後に、連舞拳同様、連舞脚の技後に追い打ちできる。このときはズバリ、飛燕疾風脚に決まり。これもリョウではできない連続技だぞ。

ロバートの神髄は、キャンセル連舞脚にあり、だ!!

### 「極限流連舞脚キャンセル攻め」



ここで立ち大Ⓟをキャンセルして連舞脚!!

ヒットしたら



見事、連舞脚ヒット!!



空中の敵に飛燕疾風脚!!

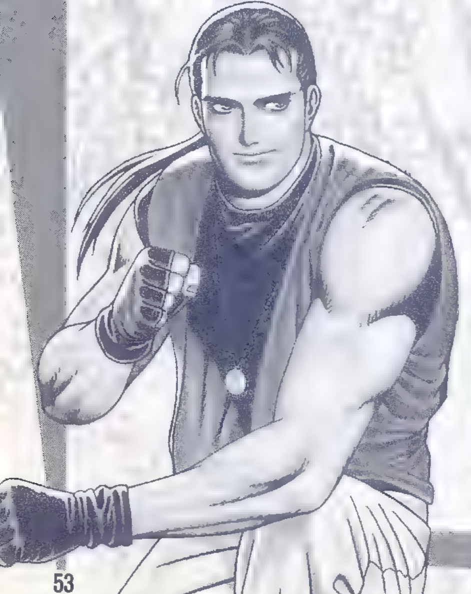
ガードされたら

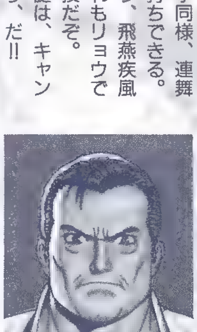


立ち大Ⓟを空キャンセルして、こちらが有利!!



さらにもう一度大Ⓟキャンセル連舞脚に…







### 「ダッシュからの攻め」

ダッシュ
- → 極限流連舞脚 → (技が成立しなかったら、「キャンセル攻め」へ)
- → 飛燕龍神脚(小) ※空振りして落下する → 龍牙(↑ 極限流連舞脚)
- → 飛燕龍神脚(大) ※相手にちゃんとヒットする → 龍牙

反撃を狙っているようなら、着地後に

増幅するパワー…もう、止まらない！

# 攻略 サイコソルジャーチーム 麻宮アテナ

前作と比べれば、十分すぎるほどパワーアップしたアテナ。しかし、なにかが足りないような…。

担当：超凡人MoMo

前作では、ダイヤグラムの下のほうでウロウロしていたアテナ。今回はパワーアップしているので、上位クラスを目指せるかも…などと甘い想いを抱きつつ、対戦攻略いってみよか?

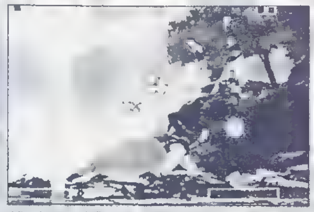
## まずは覚えよう

さっそく対戦攻略に入っていきたいのだが、その前にアテナだけができる特殊な性能をいくつか説明してみたい。前作から引き続き残っているもの、今回新しくできるようになったものいろいろあるが、どれも対戦では役立つものばかりなので覚えてほしい。

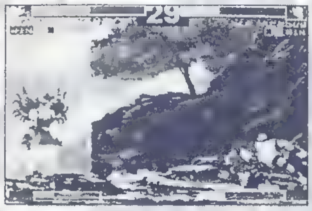
**●超必殺投げ**

前作でもあった、投げのダメージを超必殺のダメージにしてしまう技。

やり方は前作同様で、投げた相手が地面に落ちる前に超必殺技、シャイニングクリスタルビット（以下SCB）を出す。これが成功すれば、投げ一発で大ダメージだ。当然のことだが、SCBを出せる状態（パワーMAXか体力点滅状態）じゃないと使えないぞ。



相手を投げて、まだ空中にいる間にSCBのコマンドを入力。



うまくいけば、超必殺のダメージを与えられるぞ。

**●SCB途中止め**

一度出したら止まらない。これが前作までのSCBだったが、今回は大きく進歩して、自分の意志で止めることが可能となったのだ。

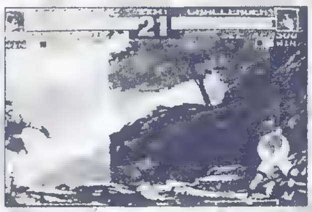
止める方法は簡単。ABCDボタンを同時に押すだけだ。これで、いつでも好きなときに止められるぞ。

これの活用法としては、やはりフェイントだろう。SCBの終わり際を狙って攻めてくるような相手に使い、攻めるタイミングを狂わせてやろう。

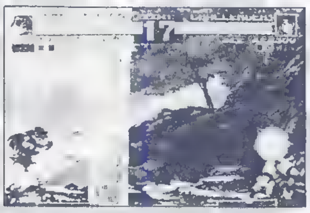
**●サイコボール連射法**

№150で書いてあった飛び道具連射法だが、あれは開発中のバージョンのみで、現バージョンではできない。だが、アテナは特別な方法で、サイコボール（以下PB）を連射することができるのだ。

やり方は、まず超必殺技のシャイニングクリスタルシュートを使う。そして、クリスタルシュートが画面に残っている間に、PBを撃つ。これで同画面にクリスタルシュートとPBが存在すれば、連射モードに突入だ。



クリスタルシュート出して、すぐにPBを出す。これでモード突入だ。



後は、ひたすらPBを出すだけ。

後は、ひたすら途切れることなくPBのコマンドを入れ続ければ、画面内に2つのPBを出すことができるぞ。

しかし、今回の連射モードは、手間がかかる割りには、あまり役に立たないので、使いまくるのは控えよう。

**●フェニックスアロー変化**

前作は、弱フェニックスアロー（以下PA）中に大キックボタンを押せば強PAになったが、今回は同じ操作では変化しない。

今回のやり方は、弱PAの回転中に、強PAのコマンドを入力すればいいのだ。これを使えば、途中で強PAに変えることができるぞ。

この途中で強PAに変える技、今回はとても重要な意味があるのだ。それは、強PAが強力な武器だからだ。



ヒット中に強PAのコマンドを入力すれば、最後の大足払いまで連続で入るぞ。

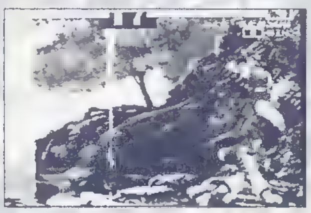
前作では非常にダメージの少なかったPAだが、今回はダメージアップしている。しかも、PAは一発でも当たれば最後まで入るので、普段は弱PAで跳びまわり、ヒットしたら強PAに変化させて、大ダメージを狙っていこう。

## 狙うは不死鳥の矢！

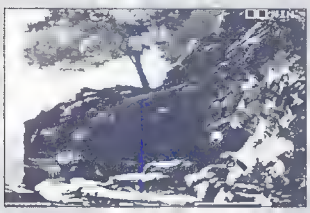
前作の戦法は、PB連射モードと、ダッシュからの三択がメインだったが、今回はどちらも使えない（連射モードはあるが、あまり期待しないほうがいいぞ）。闘い方の基本を変える必要があるだろう。

今回は、いかにPAを当てていくかが重要になってくる。しかも、パワーMAXのPAだ。これが直撃すれば、軽く体力の3割り近くを減らせるので、ガンガン狙っていきたい。

PAの狙い方はいろいろあるが、三角跳びを使った戦法はなかなか有効だ。特に、相手を画面端まで追いつめた状態で三角跳びをしてPAを出すと、相手と画面端のスキ間に入り込むように降りてくるので、自動的にめくりになるのだ。これは使えるぞ。



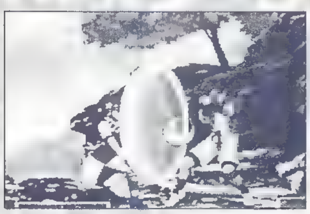
この状態でPAを出せば…。



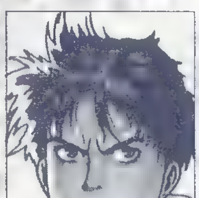
相手の背中側に降りてくるのだ。

もう一つ使える技として、サイコリフレクター（以下PR）がある。この技は飛び道具をはね返すだけでなく、攻撃としても十分な力を発揮するぞ。

相手の起き上りに先端を重ねたり、遠間からの跳び込みに対しては対空技として使うこともできるのだ。しかし、外すとスキが大きいので、十分に狙って使おう。



ガードされても反撃を受けない。まさに、出すだけお得な技である。







アテナ、よう見とれ!

# 対戦 サイコソルジャーチーム 椎拳崇

どのキャラもパワーアップしているが、今回一番パワーアップしたのは拳崇君だろう。トップを狙えるキャラだぞ!!

担当：超凡人MoMo

## はっきりいって!!

はっきり言おう。今回のケンスウは強いぞ。前作でもそこそこに強かったが、今回はさらに強い。ダイヤグラムでも上位を狙えるキャラであろう。

では、どこらへんが強いのか?ケンスウの強さの秘密を探ってみながら、攻略してみよう。

## 前作までの戦法は!

ケンスウといえば、超球弾と龍顎砕であろう。大足払いキャンセル超球弾で相手のジャンプを誘い、跳び込んできたら龍顎砕で迎撃する。これは、前作からある基本パターンだ。この基本パターンを理解できない人は少ないと思うが、いちおう説明しておこう。まずは、リーチのある大足払いを当てる（ガードさせる）。ヒットしている間に、超球弾のコマンドを入力すると大足払いのモーションが途中で終わり、超球弾が飛んでいく(これをキャンセルと呼ぶ)。この大足払い→超球弾をひたすら繰り返していれば、相手は嫌がって跳びたくなるはずなので、跳び込んできたところを無敵対空技である龍顎砕で落してやろう。この基本パターンは重要なのだが、さすがにこれだけでは強いと言えない。相手が先読みで跳び込んでくると、まず対応できないだろう。そこで、攻め方が単調にならないように、新技をいろいろと使ってみよう。

## 新技は強いぞ!

まずは、新必殺技である龍爪撃の使い方から。この技はケンスウ版フェニックスアロ―といった感じだが、その性質は大きく違う。龍爪撃は、正面からガードさせた場合は反撃を受けないのだ。

ただし、近くから出して相手を突き抜けてしまうと、まったく無防備になる瞬間があるのだ。よって、この技は遠めか、低空で出すようにしよう。

次は、新特殊技の虎撲手と

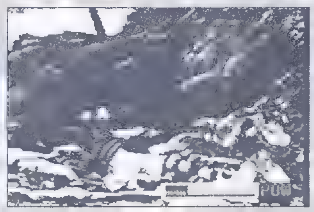

こうなると、ちょっぴりピンチ。

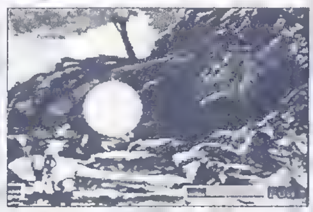
後旋腿について。この2つの技は、いわゆる中段技と呼ばれるもので、地上技なのだがしゃがみガードができないのだ。これは、使い方によっては非常に便利な技である。特に後旋腿は前進しながら技を出すので、虎撲手よりも使いやすい。

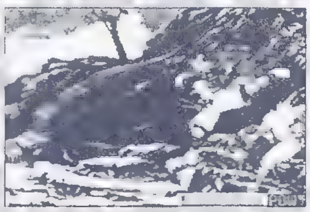
この技の決め所は、相手がガードを固めているときだろう。一連の攻めの中に組み込んでいくと、かなり効果的だ。一例としては、大足払い→超球弾→後旋腿という流れ。大足払いでしつこく攻めている中に後旋腿を混ぜていくと、よく当たるぞ。

また、通常技の中にも強力な技はある。それは、新技の遠距離大キックだ。この技を簡単に説明すると、速い、長い、強いである。

速いは、技の出るスピード。大技にしては、卑怯なほど速い。長いは、単純にリーチ。ケンスウの通常技の中では一番の長さを持っている。強いは、技の判定の強さだ。見た目では下のほうがガラ空きだが、実はしゃがんでいる相手にもちゃんと当てることができるのだ。だが逆に、上方向に対しては強くないので、

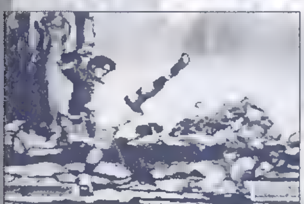

まずは、大足払い。先端を当てよう。


次に、キャンセル超球弾で…。


後旋腿でガードを崩す。当たれば倒れるので、かなり有利な状況になる。

対空技として使うことはできないぞ。

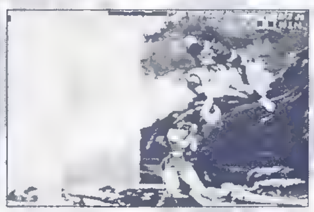
これだけ強い大キックだが、一つだけ欠点がある。それは、キャンセルができないことだ。これによってガンガン攻めまくる、ということはできない

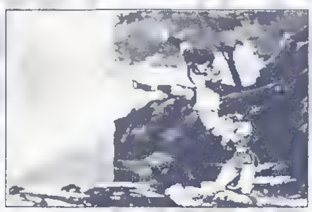

ここまで届く、大キック。ぐるぐるまわせ〜。

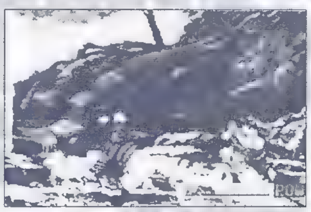
が、中間距離でブンブン振りまわすだけでも十分強力だぞ。

## 拳崇の秘技

ここまでの技だけでも十分に強いが、まだ最強には近づけない。ということで、最後にとっておきの秘技を紹介しよう。


ここで1発目のめくり。だと思う…（おひ）。


なぜか、2発目は正面に戻り…。

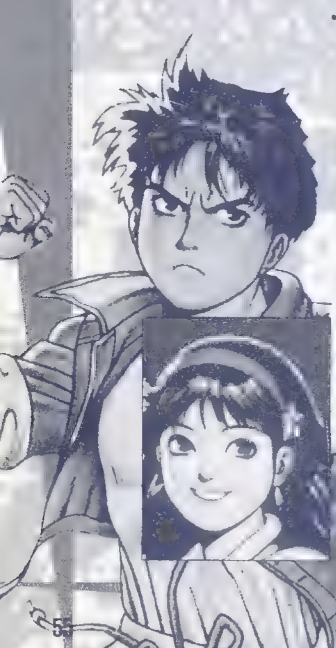

大足払いにつなげる。ここから超球弾は安定。

それは、ジャンプC+D（ふっ飛ばし）攻撃だ。この技は空中で2回技が出るので、1発目をガードして途中で下段ガードに切り変えてしまうと、2発目に当たりふっ飛んでしまう。これは、注意していないとよく当たるぞ。しかし、この技の真の力はこんなものではない。この技は、めくりぎみ（ここに注目）に跳び込むと、さらに効果的になる。

めくりぎみに跳び込むと、相手はどちら側にガードしていいのか分からなくなるのだ。もちろん、出しているケンスウ君も、分かっていないだろう。さらに2段目が襲ってきて、着地に大足払いなど出されたら、もう相手は混乱状態。

そして、大足払い→超球弾→後旋腿→ジャンプふっ飛ばし…と繰り返せば、相手のガードはまず崩れるだろう。

しかし、ジャンプふっ飛ばしでも避けられてしまったら、それまで。こうなったらパターンを変えていこう。





手技が強いぜ!

# 攻略 怒チーム ラルフ

全体的にみなパワーUPしているので、'95ではちと苦しいか!?

担当:KAL

K.O.F.'94では、ジャンプ性能と通常技の強さ、そしてなにより一発一発の技の〝重み〟で、対戦相手を震えあがらせたラルフ。

しかし、'95では、クラークとの差別化によって、いくつかの技が弱体化してしまい、それが対戦時に悪影響を及ぼしてしまっている。

## ラルフの特徴

ラルフは〝手〟関係の技が強い。なかでもしゃがみ大パンチの強さは特筆モノだ。

その代わり足技系が弱くなっている。

例えば、'94での主戦力だった遠距離立ち大キックだが、リーチはそこそこなのだが技の戻りモーションが長く、また足首近くまでやられの判定がついているため、もはや軽い気持ちでは出せない。

猛威を奮っていたジャンプ大キックも、前方へ伸びなくなったのとジャンプの軌道の関係で、近い距離から跳ばないと連続技を入れられるほど深くヒットしない。

これらの事実を踏まえたうえで行動しないと、ラルフで'95を勝ち抜くのは困難だ。

## 大人になったラルフ

以前のように大胆に立ち回れないとなると、残された道は2つ。

1つは大胆どころかバ○みたに突っ込み、ジャンプ攻撃からの連続技やダッシュねりゃ〜(コマンド投げ)を、「そこまでやるか?」というほど思いきって、かつしつこく繰り返す方法。

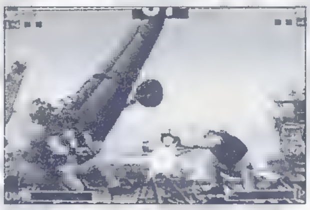
2つめは「あいつラルフのフリして実は偽者なんじゃねーの?」と思わせるほどにしぶとく、粘り強く動き回る方法。さてどちらか?

答は当然2つめだ。1つめの戦法は'95の世界では誰でもとれる、ただの「バクチ」なので、別にラルフである必要のない点がイマイチ。それに、いきなり跳び込んだりするような行為は日常茶飯事なので、鼻から警戒されている可能性が高い。相手キャラの対空技がそこそこに使えるもので、自分のパワーがMAXのときなら、相撃ち狙いで跳び込むのもたまにはいいかもしれないが。

理由はまだある。全体的に攻撃力が高くなって'95では連続技を単発でもいいから確実にヒットさせていけば、いつの間にか体力がなくなっていた、という状況にもっていける。また、ラルフには都合よくしゃがみ大パンチや吹っ飛ばし攻撃といった超強力技がいくつか残されている。無理せず、じっくりとこれらの技を出していくスタイルでやっていけば、勝ちも見えてくるものだ。

## 各技の使い方狙いどころ

基本放心は、こうだ。通常技のリーチが特別長くなり、足払いに頼りがちな相手には、〝足払いつぶし〟のしゃがみ大パンチを何度も狙って出していく。



足払いをつぶすしゃがみ大パンチ。でも立ちキック系には弱い。

中間距離(スタート時くらいの距離)からそれ以上の間合いを好む相手には、勇気をもってギャラクティカ・マグナム(立ち吹っ飛ばし攻撃)を何回も出していく。遠立ち大パンチも長いのだが、G・マグナムは意外にスキが少ないので、万が一跳び込まれたとしてもガードが間に合うことが多い。

立ち大キックは動きが単調にならないように、たまに出す程度でいい。



じりじり近づいたら、G・マグナムをおもむろに出す。1回はずれても続ける。

間合いが開いているときは、無理して大ジャンプやダッシュで近づこうとはせず、まずは気合を溜めて、ガトリングアタックの溜めを意識しつつ少しずつ少しずつ接近していく。なぜならば、ラルフのガトリングアタックはスピードが早く、下方向への判定が強い。またコマンドが簡単なので、気合ゲージと必殺技の両方の溜めがバッチリなら、これほどガードキャンセルに適した技はないからだ。

しゃがみ大パンチ、G・マグナムを出してるとき、気合を溜めてるときは、常にガトリングアタックの溜めを作っておき、相手が大足払いや近くでの必殺技などを出してきたら逃がさずガードキャンセルしよう。

## でも「ねりゃ〜」は聞きたいんだな

大人になって落ち着いたラルフの、普段の動きは理解してもらえただろうか?粘り強く、粘り強くだ。あせったら負け。

そうして相手に油断させておいて、突然ダッシュねりゃ〜だ。1人の相手に2回も使えばいいほうだろう。

跳び込みも、1ラウンドに1〜2回程度でいいから、近くから跳んで、確実に立ち大パンチ(2段)→キャンセル大ガトリングアタックにつなげる。今回は、威力がUPしているのでバルカンパンチでもいい。

もし、先読みに自身があってどうしても跳びたいのだがちょいと距離が開いてて連続技にはつながりそうにないなぁ、というときは、ジャンプ小キックや大パンチで跳び込み、当たったらすぐにねりゃ〜で吸い込んでしまおう。

意表を突いて遠くから大ジャンプなどをするときは、高い所で吹っ飛ばしを出してしまったほうがいい。



パワーMAXのときに跳び込んだときは、バルカンパンチか「ねりゃ〜!!」につなごう。

一度転ばせたら、近ければ起き上がりに重なるように、ジャンプ大キックで跳び込もう。少し遠ければしゃがみ大パンチを置いておくのもいい。

対空技は、バックジャンプ大キック、垂直ジャンプ小キック、近ければ近立ち大キックあたりを使うが、信頼できるのはバックジャンプ大キックくらい。



結構使える逃げ大キック。上のほうで早出しされる空中吹っ飛ばしなどに注意。



とにかく無理をしないのが、'95、大人のラルフだ。



# 足技が強力!!

## 対戦 怒チーム

# クラーク

'94では派手なラルフに隠れて強さが目立たなかったが、今回は本物だ。

担当:KAL

'94では何気なくラルフより戦力になっていたクラークだが、'95では、ラルフのパワーダウンと自身パワーUPで一気に注目の的に。

## 魔法の足を持つ男

ラルフとは逆に、クラークはキック系の技が強い。例えばクラークのしゃがみ大パンチは、使い道が見つからないほど攻撃判定が小さい。またガトリングアタックもスピードが遅く、チャンのように巨大なやつでない限り、3発目以外はしゃがんでいる相手にかすりもしない。遠距離立ち大パンチもラルフの方が長い。

では、何がそんなに強いというのか。

それは、遠距離立ち大キックである。とにかく立ち大キックが強い。

ラルフの立ち大キックとは対照的に、クラークの立ち大キックはスキが少ない。それだけでなく、リーチがかなり長いのだ。ラルフのものがグラフィックより短いのに、クラークのものはグラフィックが届いてなくても当たる、といえば、どれほど長いかわかってもらえるだろう。

しかし、本当に強いという理由は別にある。なんと、クラークのこの長い大キックは、「膝から先にやられの判定がない」のだ。


これは立ち大キックの間合いだ。

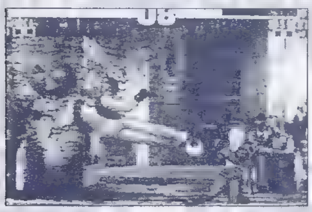
こうサラッと言ってしまうといまひとつ凄みに欠けてしまうのだが、CPU戦でも対戦でも、これが重要なのだ。クラークは立ち大キック主軸に動いていくことになる。


パワーゲイザーだってこのとおり。アテナやビリーの超必なら余裕でつぶせる。

## ズカズカ行け

クラークは、かつては控えめな男だった。しかし'95では違う。魔法の遠距離立ち大キック、略して魔キックを装備してからというもの、ズカズカと相手に接近していくスタイルになったのだ。

普段は魔キックの先端を当てる様な間合いをとり、それより少し近くなったら大足払いをすかさずに出す。相手が足払いを多用するキャラの場合には、魔キックと立ち吹っ飛ばし攻撃を半々くらいで使っていこう。そして大足払い、吹っ飛ばし攻撃にキャンセルをかけてダッシュ投げだ。ただし、キャンセルをかけるタイミングが早かったり、間合いが近いと相手のガードポーズが解けずにスカッてしまうので注意が必要だ。


足払いをかわしつつ攻撃できる吹っとばし攻撃。ガードさせたあとはこちらが先に動ける。

魔キック、吹っ飛ばしの間合いから突然ダッシュ投げ、というのも悪くはないが、こういうのは偶然つぶされることが多い。あらかじめ魔キックを2〜3回ガードさせておいて、「俺（私）はこの間合い、タイミングで蹴るよ」と覚えさせ、ガードを誘うとよい。'94のときに多用したダッシュ→コマンド投げのほうが見切られにくいので、出来るのならこちらのほうがいいだろう。ちなみに、前ダッシュもダッシュ投げも足払いなら抜けていくぞ。


テリーの大足払いなどのような「厚い」足払い以外は、抜けていく。

## 起き上がりには吹っとばし

相手を転ばせたら、近づいて立ち吹っ飛ばし攻撃を重ねよう。これをキャンセルして再びダッシュ投げでもいいし、立ち吹っとばしガードさせたときのアドバンテージで続けて大足払い、魔キック、もう一回吹っとばしなどを出すのもいい。相手はこの間、ガードするのが精一杯だ。

ただし、起き上がりに確実に無敵技、鬼焼きや虎砲を出してくる人には、少し歩いて近づくように見せかけて、すぐ後退して魔キックの先を重ねてみよう。

またゲージが赤いなら、少し離れた位置で相手が起きる直前くらいに避け、超必殺技で吸いこむといい。


走り投げ。タイミング、間合いが重要。


吹っとばし攻撃をキャンセルして……

## 対空技にもなる魔キック

相手が遠くから跳んできたときは、自身をもって魔キックを出そう。遠間対空だ。

中距離で跳ばれたときは、ある程度警戒しておく必要があるが、昇りジャンプ大キック、垂直ジャンプ小、大キックが使える。

普段の立ち回り方（気合溜めなど）はラルフと同じだ。


対空技のジャンプ大キック。対空問題は常に意識しておくとい い。









まだまだ攻めるぜ!!

# ストリートファイターZERO

稼ぎ、対戦、連続技とDBモードであらゆるニーズにお応えしよう。

©CAPCOM 1995

いまストZERO最大のバトルが始まる‥

# ドラマティックバトルモード超攻略

## リュウ&ケンVSベガ

担当「DS1」ゲーメスト・ドラマティック・バトル研究委員会（略してG.D.B）

## ドラマティック・バトルモードを極める!!

ストZERO最後の隠しコマンドである「ドラマティック・バトルモード」、君はもうプレイしたかな？

情報が公開されてから1ヶ月以上経過したので、さすがに「今だにベガが倒せないよ～」と言う人は少ないだろう。

それとは逆に、普通にベガを倒しただけで満足している人も多いと思う。

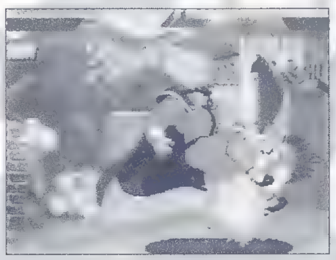
いずれにしても、ベガを倒すことだけがこのモードのすべてでは無い。そこで今回は、基本的な攻略を踏まえつつマニアックな部分の追求も試みた。

## ドラマティック・バトルモードをプレイするなら必見の内容だぞ！ CPUベガその動きの数々

それでは早速CPUベガのアルゴリズムについて触れてみよう。

CPUベガは、とにかくベガがワープを頻繁に使ってくる。2人に挟まれて攻撃を受けそうになると、決まってベガワープで2人どちらかの後方に逃げてしまうのだ。

ベガの攻撃では、ミドルキック（立ち中キック）が強力すぎる強力だ。技の出かかりなどにまったく隙が無く、状況によっては（画面端密着で）ミドルキック×2が連続技になってしまう。

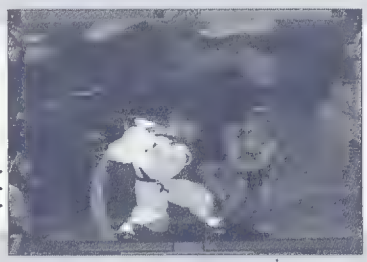


3HITでも2人で喰らえば実質6HITだ。

また、CPUの特権でこのミドルキックにキャンセルをかけることができる（プレイヤーキャラのベガは立ち中キックにキャンセルはできない）。特にミドルキック→ダブルニープレスが強力で、2人で喰らうとそれだけで体力ゲージの半分を持っていかれる。

スーパーコンボは、ほとんどサイコクラッシャーしか使ってこない。ニープレスナイトメアを使うことはまれで、威力などを見てもサイコクラッシャーほど脅威ではない。

使ってくる技がサイコクラッシャーだけでも、その使い方は絶妙でリバーサルやキャンセルなどで完璧に使いこなす。前述のミドルキックからもキャンセルで使ってくるぞ。



ミドルキックを当て反対側にサイコクラッシャー。

全体的に見てみると、攻撃が早く（攻撃判定の出現が早く？）、攻撃力・防御力ともに高いのがこのモードのCPUベガの特徴といえる。

## 攻めて攻めて攻めまくれ!!

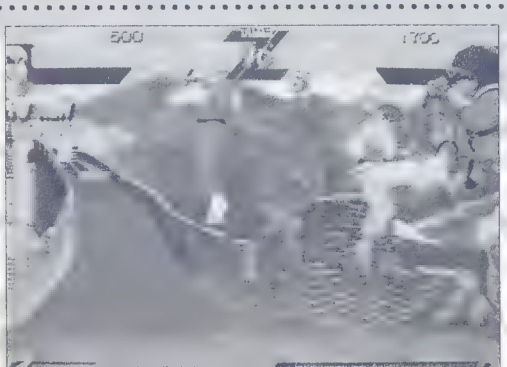
今度はベガの弱点について見ていこう。

CPUベガは、波動拳をなぜかよく喰らってくれる。その理由は定かではないが、とにかく2人で波動拳をずらしながらの攻撃は有効だ。

ただし、波動拳を撃つタイミングが悪かったり、2人同時に波動拳を撃ったりすると、ベガの跳び込みやベガがワープからの投げなどを受けてしまうので注意しよう。

またCPUベガは、こちらの跳び込み攻撃を対空技で返してくることが少ない。そのため容易に跳び込んでいくことができる。

特に竜巻旋風脚で交互に飛び込み連続技に持っていければ、ベガの攻撃を封じつつ追い込んでいける。



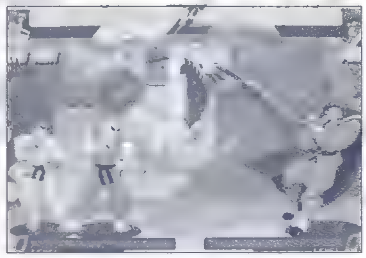
当たろうが、ガードされようがおかまいなしに攻撃だ。

## ベガがパターンにハマる?

確立はそれほど高くないが（低くもない）、CPUベガをパターンにはめることが実

は可能なのだ。

やり方はまず、ラウンド開始直後にケンが前進、リュウが後退する。



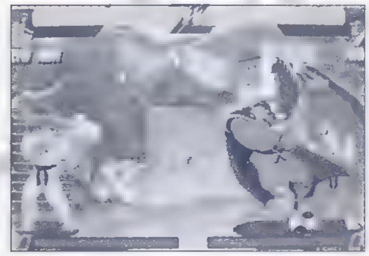
ラウンド開始直前からレバーは前に入れっぱなし。

ベガは後ろに下がり、次の4ついずれかの行動を取る。

●ケンを跳び超える。
●ミドルキック（立ち中キック）を出す。
●垂直ジャンプ後、サイコショット。
●ホバーキック（しゃがみ大キック）。

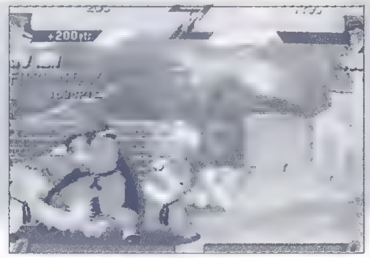
この内、ケンを跳び超えるパターンになったらほぼ成功だ。そのまま、なにも技を出さずにベガの方に進めばいい。

リュウは後退し続け、画面端でベガを待つ。そしてケン



ベガが跳び超えたらすぐに逆に入れる。

と一緒にベガを挟み込み小足連打しよう。



リュウが先に小足払いを当て始める。

以上のパターンでベガにパーフェクトを狙えるが、いくつか注意点がある。

ベガをピヨらせる時はケンの小足でピヨらせること。リュウが気絶してしまうと、ベガが右側に吹き飛んでフォローが難しくなる（ベガの気絶回復が非常に早いため）。

まれにケを跳び超えた後に、振り向きざまダブルニープレスをすることがある。その時はパターン失敗。他のパターン同様、普通に戦うしかない。

## こいつを決めて盛り上がれ!!

ドラマティック・バトルモードでなにが重要か?と問われたら、私はプレイする2人の盛り上がりとコンビネーションが重要だと答えたい。

その盛り上がりを最高潮にまで持っていく要素の一つ、それは「映画のラストシーンの再現」である。

スペースの都合上、映画の細かい部分まで書くことができないので、狙ってほしい具体的なシナリオを述べておく。

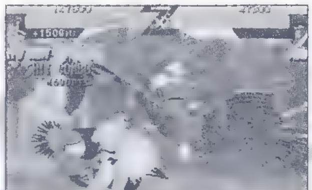
最初のラウンドは普通に戦いベガを倒す。ただフィニッシュは2人同時のスーパーコンボが望ましい。

2ラウンド目はベガに取らせる。多少時間を稼ぎつつ、サイコクラッシャーで倒されること。

問題の3ラウンド目。2ラウンド目で適度に時間を稼いでおくと、3ラウンド目の中盤にさしかかる所でステージミュージックが丁度サビの部分になる（要調整）。

それまでにベガの体力を8割方減らし、次の流れでコンボを決めよう。

リュウが小足払いでベガをひるませ、その間にケンが竜巻旋風脚。間髪入れずリュウがピヨらせる。



この昇龍拳でピヨらせることが重要。

最後はもちろん2人で「波動拳!!」

ここまでやってこそのドラマティック・バトルモードであろう。

## 決めろ!! 必殺の最多段コンボ

2人でスーパーコンボを使う連続技は、さまざまな組み合わせが考えられるが、そういったスーパーコンボの組み合わせは読者諸氏の好みにまかせるとして、ここでは最多段コンボに焦点をしぼって述べよう。

前述のようにベガをパターンにはめることから、この68HITコンボは始まる。

小足払い連打でベガを3回ほどピヨらせ、3回目の気絶時からしゃがみ小パンチに切り変えてコンボを狙う。

通常小足払いは10〜15HIT、しゃがみ小パンチは40〜45HITで相手をピヨらせるのだが、3回程ベガを気絶させることによってピヨリ値を挙げ、54HITまで気絶させずにしゃがみ小パンチを当てることが可能になっている。

小パンチで54HITさせたら、その直後に神龍拳（LV3）を当てる。神龍拳はピヨリ値が0で、その上K・Oした後でもHITし続けるため68HITにすることができるのだ。

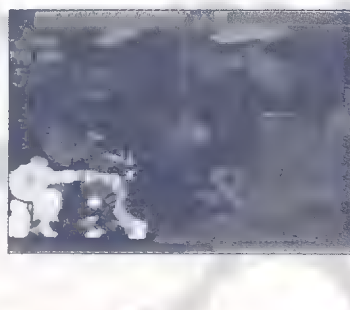


もらった〜!! 波動拳!!!!

以上かけ足で説明したが、このパターンを使えば必ず68HITが出せるかと言うとそうでもなく、神龍拳を打つ前にベガを倒してしまうこともある。

また神龍拳を当てた後でも、ベガの体力が多少は残っていないと神龍拳の後半の連打を受け付けなくなってしまう。

68HITを出すには運も必要だ。



54HITした瞬間に光ろう。



表示は変だが本当は68HIT LEVEL SUPER COMBO FINISH 10322PTS.が正解。

# 蹴りこそムエタイ（でもアドンのが…）
# サガット

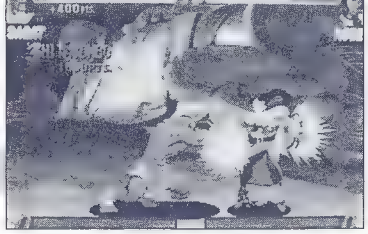
戦法とは自分で作るモノ。うまくいかないのはすべて自分のせい。そう思わなくては強くなれないぞ。

担当：Dr. Aoe

ムックの発売日が大して違わないので情報の新鮮度は全くと言ってもいいほどほぼ同じレベル。もっと詳しく知りたいならやっぱりムックを読んだほうがよいでしょう。

## それでもタイガー

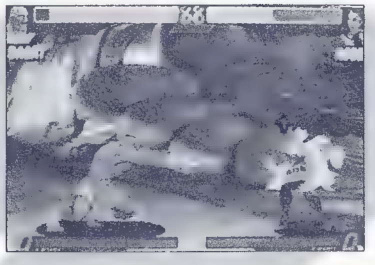
弱くなった弱くなったとよく言われるタイガーショット。しかし果たしてそうなのか。うん、実はやっぱり弱くなっている。だが、それでも使う



ピヨらせるための連続技として結構いい。

技であることに変わりない。もうこれはサガットにとってなくてはならない技なのだ。せっかく装備されているのだから有効に使っていこう。

1番安心して使える状況は連続技。ピヨり値が結構高めなので連続技の締めはこれでいこう。



起き上がりに安全に。

通常時はちょっとした固めや削りによく使われる。ジャンプの遅めなナッシュやバーディーなどには、下弱タイガーで燻して対空大キックなん



ベガみたいに2発撃てたら、面白かっただろうに。

てのも効果的でいい感じだ。

下弱タイガーをガードさせたあとの上強タイガーなんてコンビネーションは、空中ガードシステムのおかげで今まで通りというわけにはいかないけれど、抑え込むためにはやっぱり欠かせないセオリーだ。しっかりと使っていこう。

## 基本はジャンプ

ゲームを総合的に見ると、サガットは空中の技に偏りがあるように思われる。跳び蹴り一閃、相手を一蹴しよう。

まず、跳び道具を見たら飛び蹴り。よほど近くでなければジャンプできないなんてこ



こういう場合に限らず、跳んでいよう。

とはないし、よほど反応が鈍くなければ対空技で返される心配も少ない。

飛び道具を持っていない相手に対しても前や後ろに跳ねながら、小キックや大キックで撹乱しながらどんどん攻める。

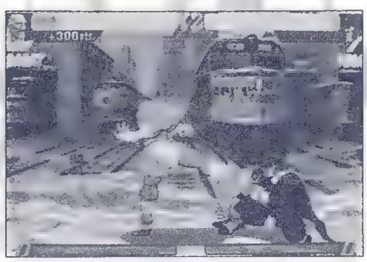
まずは、ここからペースを握っていこう。

めくりは基本的には小キックで行おう。中キックでもいいがめくりやすさが断然違う。しかし、小キックでめくるためにはかなりの距離に近づかなくてはならないので転んでいる相手に狙ってみよう。

## 立ちキックの科（のり）

何といってもガード不可攻撃の立ち小キック。とにかくリーチの長い立ち中キック。対空性能抜群な立ち大キック。この3つの立ちキックは3つとも使い分けが完璧なら素晴らしい効果を挙げることができるだろう。

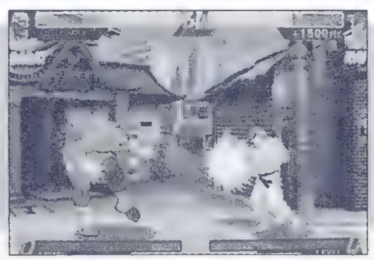
立ち小キックは踝のあたり



何気なく小キックで蹴飛ばそう。

を当てるようにするとガードが不可能な攻撃が可能だ。しかし、近くでスカってしまってもブロった相手なら反撃必至なので、距離には常に注意しておこう。なお、サガットの攻撃はこのことが全般的に言える。

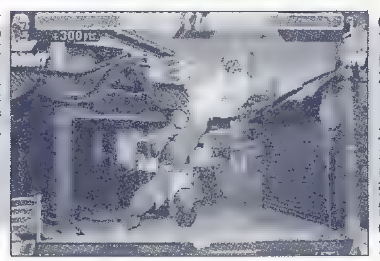
立ち中キックはリーチの長さのために、他の何もかもを犠牲にしている、といった感じが見受けられる。波動拳などに合わせることもできるが相打ちになりやすく、結果ピヨって負けということになりかねない。早めに技を出しておけばいいのだろうが、それならば攻撃判定の出ている時



よく合わせられるので、相手の動きも観察しよう。

間の長い大キックのほうがこういう任務には向いている。

この技は当てるために出すのではなく、本当に牽制のた



対空の2大柱だ。

めの技という感じで使っていこう。使いすぎると余裕で返し技を合わせられるぞ。

立ち大キックはリーチもあって上に強い。空中竜巻、斬空波動以外ならタイミング次第ですべて落とせるだろう。

地上技も、潰すということで考えれば中キックよりも強い。ただし、そのためにはより早く技を出しておく必要がある。実は立ちキックの中でも攻撃判定の出がもっとも速い（先っぽまでは多少時間がかかる）し、思いがけないところでいろいろと強いので、使用頻度は高くなることだろう。

この3つのキックを織りまぜながら、ほかにもタイガーや跳び込みなどでチクチクと攻めていこう。



書かなかったけど、こういった技も忘れずに。

## 仕上げに

ほかの足りないところはムックを読んでもらおう。

あとは、実戦で経験を積むだけ。ゲームが出てからしばらく経っているし、もう自分の戦法は確立してもいいころだ。自分が今まで勝ち星を築いてきた戦法に加え、今回の攻略を参考に闘っていこう。

## 固められてても「ピカーッ!」

# 春麗 千裂脚活用講座

固めからの反撃やピンタからの連続技など、攻守において重要な千裂脚。チャンスを逃すな!

担当:青山や気功拳は使用してない・GEO

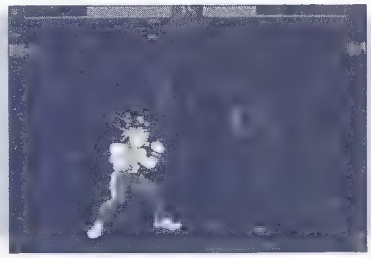
### 「固め」の意味を理解せよ

大ダメージの要となるのはもちろん千裂脚なのだが、通常、春麗はウロウロ動いているためあまり使う機会がないもの。使いやすいケースとしては、相手に固められているときや飛び道具を撃たれた瞬間が狙い目だ。

固めとは、通常技や必殺技をワザとつなげずにカツカツと当て、ガードミスを誘ったり画面端に追い込んだりして流れ(ペース)を自分のものにすることが狙い。チェーンでつなげてしまうと一気に相手と離れてしまうし、ガードミスを期待できなくなってしまう(その理由は8/30・9/15合併号、春麗ページを参照)のでわざと連続につなげずに「固め」にかかるわけだ。

### 一瞬の隙に千裂脚をたたきこめ!

この、相手の攻撃が一瞬途切れる隙こそが千裂脚を狙うポイントなのだが、注意してほしいのは、「千裂脚はレベル1だと弱いので、通常技にも止められてしまうことが多い」ということ。なるべく高レベルで使ったほうがいい。



特にガイ戦では千裂脚の使い方が重要だ。

もちろん、この一瞬の隙を見て反応することは不可能なので、「次はつないでこないなー」という読みが重要だ。だいたい得意のパターンは人によって決まっているものなので、相手の固めのバリエーションを早く覚えることも重要だ。いつまでも同じパターンでくるなら、すかさず千裂脚をたたき込もう。「読み」とはただの「カン」ではなく、こういった洞察力や経験に基づくものなのだ。

飛び道具を千裂脚ですり抜ける場合も、「いつもここでキャンセルすることが多いな」という読みが頼り。飛び道具を抜ける場合も、レベルはなるべく高いほうがいい。特にレベル3の無敵時間は1・2とは比べものにならないくらい長く、非常に頼りになる。



レベル3なら、まず止められない。

逆に、こちらは固めたり気功拳を撃ったりする場合は読まれにくいようにしなければならない。

例えば、固めるフリをして昇竜拳やサマーソルトなどを誘い、その着地の隙に連続技を入れるのもいいだろう。しかも、ここでスーパーコンボを使い果たしてくれればもうけものだ。

### 強力な連続技をマスターしよう

相手をピヨらせたときや跳び込みが成功したときこそ、強力な連続技のチャンス。この数少ないチャンスは必ずものにしたいところ。

そこで参考にしてほしいのが表1、2。キャラ別に入れやすい連続技をまとめてみたものだ。大きく分けてグループは3つあり、表1のようになっている、まずはこの表1で知りたいキャラのアルファベットを見る。そして表2でそのアルファベットに対応した連続技がオススメというわけだ。

表1でつけているアルファベットは、実戦でも決めやすいように難易度を落として表記してある。連続技に自信があるプレイヤーなら1、2ランク上の連続技を狙ってみよう。べつに気合を入れなくても、画面端に追い込んだ場合は間合いが離れにくいため、1ランクぐらい上の連続技が狙えるようになっている。逆に「ここは絶対にハズせねェー!」というような場面ではランクを下げるといいだろう。

これらの連続技は威力があるだけでなく、ピンタ連打からつなぐことによって、もしガードされた場合は千裂脚をやめ、連続技がつながった場合のみ千裂脚につなぐことが容易になる、という効果もある。

**表1 キャラ別おすすめ連続技**

| | |
|---|---|
| バーディー<br>ソドム<br>サガット | B(端ならA)<br>立小P×3ー立中Kや立小P×4ー立小Kも可 |
| リュウ<br>ケン<br>ナッシュ<br>ガイ<br>アドン<br>ベガ<br>豪鬼<br>ダン | C(端ならA)<br>デカキャラに比べると小さいものの、画面端になるとかなり入るようになる |
| 春麗<br>ローズ | C(端ならB)<br>女性キャラだけに細い!? |

**表2 難易度別連続技**

| | |
|---|---|
| A | J大Kー立小P×3ー立小Kー千裂脚ー天昇脚 |
| B | J大Kー立小P×2ー立中Kー千裂脚ー天昇脚 |
| C | J大Kー立小P×2ー立小Kー千裂脚ー天昇脚 |
| D | J大Kー立小P　ー立中Kー千裂脚ー天昇脚 |
| E | J大Kー立小P×2ー小足払いー大足払い |

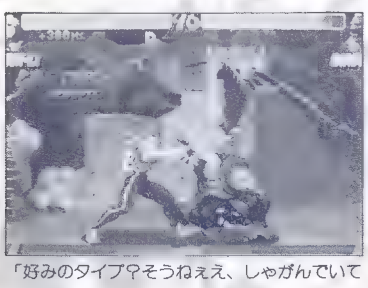
### ピンタが有効なキャラは?

表3はしゃがんでいる相手に対しての、立小P(ピンタ)の入りやすさ。○は連続になるので問題ないが、△はヒットしても次のピンタがスカってしまうので連続技には使えない。×はまったく当たらないので狙ってはいけないキャラだ。

ガードもヒットも○のキャラに対しては、ピンタがスカる心配がないので、立小P×3→小足払い→大足払いなどがガンガン狙えるぞ。

**表3 しゃがんでいる奴へのピンタ**

| | | |
|---|---|---|
| バーディー<br>ソドム<br>サガット<br>アドン<br>ベガ<br>春麗 | ガード○<br>ヒット○ | ガードされてもヒットしても、とりあえず連打OK |
| リュウ<br>ケン<br>豪鬼<br>ダン | ガード○<br>ヒット△ | 連続ガードさせることは可能だが、連続ヒットはできない |
| ナッシュ<br>ガイ<br>ローズ | ガード×<br>ヒット× | ガードもヒットもさせることができない |



「好みのタイプ?そうねぇえ、しゃがんでいてもピンタが当たる人カナ♡」

今回は空中コンボの法則にふれてみる

# 今週の連続技コーナー

みなさまからの情報提供により、より充実したこのコーナー。イカス。

担当：M.D.S.・ジョッキー★笹

## 空中コンボの法則とは?

絶賛発売中のストゼロ増刊のほうでも解説していることだが、皆さんに知っていただきたいのでこの場でもう1度かるく説明しておこう。

空中コンボになる条件とは、
①空中で、写真のようなのけぞりポーズのときである。



このけぞりポーズが空中やられ判定のあるポーズである。
②空中で（連続）攻撃が可能な技である。
③②の攻撃が届く距離である。

…という、3つの条件が満たされたとき、空中コンボがつながるのだ。

①ののけぞりポーズだが、これは大足払いで転ばせたあと、相手を空中で落としたあと、必殺技を当てたあと、スーパーコンボを当てたあとなど探すと意外と多い。

②の、空中攻撃が可能な技、というのは、基本的には空中でのけぞった相手に連続で入る技であるか?ということ。例えば、リュウのジャンプ中パンチ。この技は通常技だが、空中で2発攻撃できる技なので、空中コンボとして使うことができる。ほかにもサガットのタイガーブロウ、アドンのライジングジャガー、豪鬼の空中竜巻などもそれに当たる。空中の相手に2発以上当たる技なら、だいたい空中コンボになると考えてもらって良い。無論スーパーコンボも含まれる。

ローズのオーラソウルスルーはLV1では単発の技だが、LV2を見ると、もち上げてから投げているので、空中コンボ性能があるという証明になっている。アドンのライジングジャガーも同様だ。

空中コンボになるときと、当たる技が分かれば、あとは③の当たるかどうか?だけである。

大足キャンセル真空波動は、大足で転ばせた場合、相手ののけぞりポーズが短いので入らないことが分かった。真空竜巻のあとなら、のけぞりポーズの時間が長いので当たるというワケだ。



空中の相手を落としたあとに…



これもつながる。分かった?

だいたいこれで法則は分かってもらえただろうか?

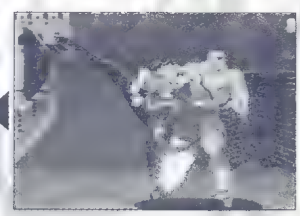
## 空中コンボ小特集

てなワケで、新たに分かった空中コンボを集めてみた。

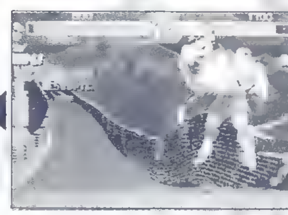
**・春麗**
**ふみつけ→J大K→天昇脚(大)**

**・ローズ**
**ソウルリフレクト（大）→オーラソウルスルー**

春麗のやつは、サガットなど背の高いキャラにふみつけを引きつけて当てる。



足元のほうを1回ふんで…



大キックの2発めが当たる。



最後に、着地後大の天昇脚の3発めが当たる。

**・春麗**
**気功掌→覇山天昇脚**

気功掌の終わりのほうを、相手の起き上がりに重ねる。ナッシュに対して確認。

**・ローズ**
**大足払い→オーラソウルスパーク（LV1）→オーラソウルスルー（LV1）**

スパークで燃やした後に、さらにスルーでつかむ。見た目に面白いし、意外と減る。

**・リュウ・ケン・豪鬼**
**空中竜巻→スーパーコンボ**
**等**

リュウだったら真空竜巻やジャンプ中P。ケンは神龍or裂破。豪鬼は何でも。

ケンは跳んでる相手に空中竜巻が当たったときのみ。







空中竜巻が当たったら…



着地でスーパーコンボ。カッコ良い。

**・アドン**
**対空小パンチなどからライジングジャガー**

ほかのキャラでも応用ができる。



対空っぽく当てて…



ライジングジャガーが当たる。

一応面白そうなのを載せてみた。ほかにもつながるのはたくさんあるので、各自で探し出そう。

## リュウ 19HIT

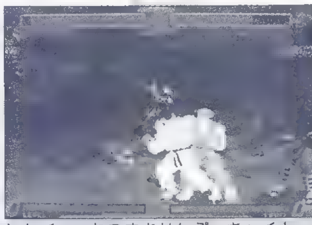
ジャンプ中P×2・しゃがみ小P×2・中足…→真空竜巻旋風脚…

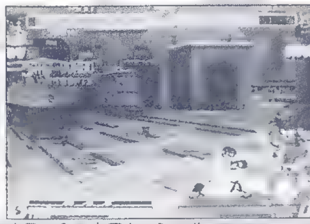
さて、ここからが本番。

リュウのジャンプ中パンチは、何と真空竜巻のあとにつながるのであった。

真空竜巻の硬直が解けたなら、レバーを斜め上に入れっ


ふっ飛んだ所に…


しんくう～たつまきせんぷーきゃく！


小P×2、中足キャンセル…


デカイソドムくらいしか入らないが、ジャンプ中P×2。

ぱなしにしておいて、タイミングよく中パンチ。
リュウはこれでローズにつぐ連続技の持ち主になったぞ。20HIT達成はちょっとムリっぽいケド…もし見つかったら教えて。


ペシペシと当たる。オッケー。

## サガット 16HIT

めくり小K→小足払い→立ち小P→中足払い→タイガーレイド（LV1）→大タイガーブロウ

小足からの立ち小Pがチェーンではなく目押しな所がポイント。非常につなぎにくいが一応連続技になる。
タイガーレイドからの大タイガーブロウは、相手が画面端にならないと入らないので注意。また、キャラによってはブロウが当たらないヤツなんかもいるので、そのへんにも気をつけよう。
普通にめくりから↓小中レイド↓アバカでも十分なので、無理してこれを狙う必要はない。

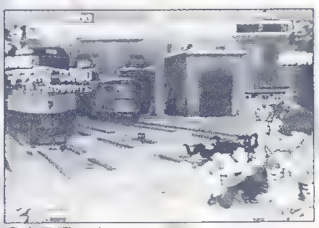

浮いた所に…


さらに中足キャンセルレイドを入れて…


立ち小。このつなぎがムズイ。


めくり小Kから小足。そこから…


アバカまで入ってしまうオマケつき。


分身スラ×4。

## ローズ 27HIT

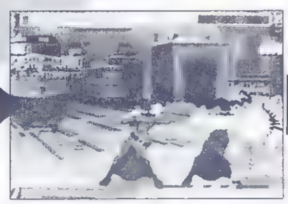
（分身して）スライディング×4回→オーラソウルスパーク（LV[illegible]）

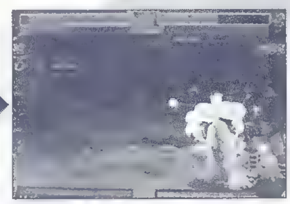
分身はLV1で出す。スライディングは相手を端に追い込んで4回。分身の時間の関係で4回が限度だ。
そこから、キャンセルではなく、硬直後にオーラソウルスパークをつなげる。出すタイミングがムズイが、つながれば27HITの超絶コンボとなるぞ。
ローズはHIT数優先で見た場合、もっとHIT数が稼げるのがあって、それは…

### （分身LV3）→ジャンプ小P→しゃがみ小P×2→スライディング連打

…というのがある。
これは、普通にやると必ず24発でピヨッてしまうのだが、1回ピヨらせたあとにやると24発以上入ってくれる。
今のところ32HITまで確認したが、もっと入る可能性は十分にある。皆で試して32HIT以上を目指してくれ。


ピヨらせてから一気に入れよう。


硬直解けたらピカー。


ズバババババッと入る。

## 増刊もヨロシク!!

増刊をすでに読んでしまった人には、ちょっともの足りなかったかもしれない。ダブリ部分が多かったから。めんぼくない。何せ同時進行なもので…。
でも、まだ増刊を読んでいないキミ！今すぐ買いに走るべき。なぜなら、ここに載せきれなかったスバラしいコンボが、たくさん載っているからだ。例えば…
ケン18段
春麗16段
ナッシュ14段
ダン15段
バーディー8段
…などだ！
書店にないときはお店の人に注文しよう。


バーディーはしゃがみ大Pの2発めをキャンセルしてスパコンだ。

## スペシャルサンクス

連続技大募集に、たくさんのおハガキありがとうございました。
前回のダンの10段は、P.Nプッチンプリンさん。
今回のサガットのレイブ～ブロウはP.N.ネコネコさん。
春麗の空中3段と気功掌↓覇山は吉川さん。
ほか、たくさんの人のご協力をいただきました。ありがとうございます。
約束どうり、採用者には、私が自腹でプレゼント（期待しないように）するので楽しみに待っててね♡

## 点かせは点数稼ぎのことなのよ(字余り)

# ソドム300万…も夢じゃないのページ

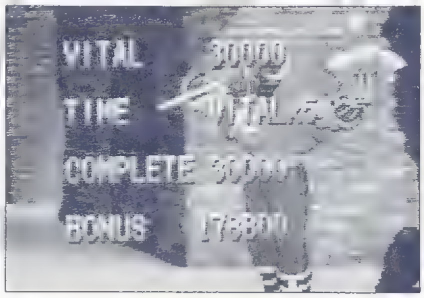
「ソドムで300万だあ?」と思っているあなた、コレを読んでちょっと練習すれば…あとはあなたの運と金次第。

### ストZERO点かせ基本講座

このゲームのCPU戦で点かせをしようとする場合、いくつかのポイントをおさえていかなければいけない。

【パーフェクト】

いわゆる対戦格闘ゲームでの点かせではもうおなじみ、自分の体力を1ドットも減らさずに勝つともらえるボーナスである。もちろんこのゲームでも重要なポイントになっている。



パーフェクト、コンプリートともに3万点。

【コンプリート】

CPU1本も取られずにストレートで勝つと、ボーナスとして3万点もらえる。DKO・ドローをしても問題ないのだが、たとえCPUに1本取られていなくてもファイナルラウンドまでいってしまうと自動的にCPUが1本取ったことになってしまうので、このボーナスはもらえなくなってしまう。

【スーパーコンボで倒す】

最後にスーパーコンボを使ってCPUを倒すと、レベルに応じてボーナスがもらえる。それぞれレベル1が1万点・レベル2が2万点・レベル3が3万点となっている。

【速攻でCPUを倒す】

このゲームの残タイムボーナスはちょっと変わっていて、表示のところを見ると換算方法が「体力ボーナス×?」となっている。残タイムが多いほど?のとこ、つまり倍率が上っていくのである。

ソドムの場合は残タイムが94～90秒(以後、90秒残しと呼ぶ)の×5、もしくは89～70″の×3を狙っていく。

【ダンを出現させる】

同じ勝ち台詞を5回続けて出すCPUとダンが乱入してくるのだが、これはCPUの誰かの変わりに出てくるのではなく単純に闘う相手が1人増えるので、その分点数も高くなる。

しかもCPUダンは非常に弱いので90秒残しが楽に取れる、まさにボーナスキャラである。

【DKO・ドローを狙う】

先ほども書いたとおりDKO・ドローはコンプリートボーナスに関係ないので、1ラウンド分の点数がもうかる。

それに加えてスーパーコンボゲージを溜めることができるという利点があり、よりレベルの高いスーパーコンボを使うことができる。

というわけでCPUの1人分をどう組み立てるかというと、次の2通りのパターンが考えられる。

①ラウンド1はDKO・ドローでスーパーコンボゲージを溜める。ラウンド2はレベル3スーパーコンボで倒す。ラウンド3負けてもいいからスーパーコンボゲージを溜める。ファイナルラウンドもレベル3スーパーコンボで倒す。

②ラウンド1はとにかく速く相手を倒す。ラウンド2はレベル2スーパーコンボでたおしてコンプリートボーナスを取る。

①と②のパターンのどちらも、こちらが勝つラウンドは90秒残しを狙う。だいたい①だと約40万点、②だと36万点ちょっと取ることができる。



頑張ってもこれぐらいかな?

### ソドムの基本パターン

とりあえず今回はDKO・ドローを狙わない②のほうのパターンを書いていく。

ソドムが90秒残しを狙うのに必要不可欠なのが魔法の立ち大キックである。この魔法の立ち大キックがわからないという人は、バックナンバーの8/30・9/15合併号かストゼロムックのほうを参照してもらいたい。

まずはCPUを転ばせなくてはいけないのだが、これはスライディング大ジゴクスクレイプを当てるのがよい。


まず魔法の立ち大キックを当てて。


これは連続技ではないがよく当たるので。

そしてCPUの起き上がりに密着するぐらいまで近づいて魔法の立ち大キックを当て、すぐにもう一度立ち大キックを出してキャンセル大ジゴクスクレイプにつなげる。

もう1度起き上がりにこの1セットを入れるとCPUはピヨるので、1本目なら連続技を2本目ならレベル2スーパーコンボを当てて倒す。もしパターンが崩れてしまってこの2セット目でピヨらせられないときは、大ジゴクスクレイプを中ジゴクスクレイプに変えてCPUを転ばせないようにして、またすぐ立ち大キックを出してキャンセル大ジゴクスクレイプにつなげる。

1本目の連続技についてだが、斜めジャンプ大キック・立ち大キック・大ジゴクスクレイプがよい。ただ、大ジゴクスクレイプは根元で当てたほうが威力が大きいので、立ち大キックに早めにキャンセルをかけるようにする。それと後半のほうになるとなぜかCPUの体力が残りやすいので、斜めジャンプ大キックを垂直ジャンプ大キックに変えたほうが少し威力が上がる。


キャンセルして大ジゴクスクレイプにつなぐ。

**第12回ゲーメスト杯争奪**
**全日本鉄拳2チャンピオンシップ**

開催日：11月5日（日）
場所：ニューピアホール
選手：512人　ギャラリー：300人
詳しくは128～129ページをご覧ください。

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
ゲーメストEX
編集部 行

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）<br>※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年<br>③高校（　）年 ④大学（　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　　） | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（10月15日号）

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）<br>※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年<br>③高校（　）年 ④大学（　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　　） | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
**鉄拳2**
大会実行委員係行

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）<br>※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年<br>③高校（　）年 ④大学（　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　　） | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

## 第12回ゲーメスト杯争奪
## 全日本鉄拳2チャンピオンシップ

開催日：11月5日（日）
場所：ニューピアホール
選手：512人　ギャラリー：300人
詳しくは128〜129ページを
ご覧ください。

## ゲーメストEXアンケート

スタートしたばかりのゲーメストＥＸに、君たちの熱い励ましのお便りを送ってくれ！文章でもイラストでも質問でもＯＫ。優秀な作品はＥＸ誌上で紹介するぞ。

キリトリ線

第12回ゲーメスト杯争奪　全日本鉄拳-TEKKEN-2 チャンピオンシップ

### 大会申込用紙

Q.1　どちらか希望の欄にマルをしてください。

①選手希望　　②ギャラリー希望

①②それぞれ予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。希望が叶わなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、右の欄に該当数字を記入してください。

Q.2　過去、新声社のイベントに参加したことがありますか？

ある　　ない

Q.3　あると答えた人はそのイベント名と、個人成績をお書きください。

Q.4　鉄拳2　タイムアタックに参加しますか。

する　　しない

参加する場合の使用キャラは

Q.5　T.A.参加者は 自己ベストタイムを記入してください。

________min.　________sec.　________

締め切り10月6日必着

ブロックナンバー　　—

氏名

使用キャラ

※太枠の中は記入しないでください

キリトリ線

### 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　備考(タイム・残機)

難易度
機数設定

ゲームセンター　名前
住所　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証します。

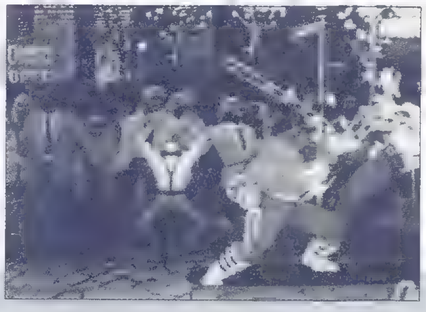
店長　　㊞

## キャラ別パターン

●ナッシュ

試合開始と同時にスライディングを出すとほとんどバックジャンプして、そのあとソニックブームを出してくる。たまに前にジャンプしてくるが、着地したところに立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てて転ばせる。

バックジャンプを確認したら跳び込んで、ジャンプ大キック→立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てる。このあと起き上がりに魔法の立ち大キックを当てて、すぐに立ち大キックを出してキャンセル中ジゴクスクレイプにつなげてピヨらせる（大ジゴクスクレイプだとピヨらない）。



跳び込みから始めたら中でピヨらせる。

●バーディー

試合開始と同時にスライディングを出すと、くらってくれることが多い。あとは基本パターン通りでOK。

●ローズ

試合開始と同時に前ジャンプ、着地後もう1度前ジャンプする。そしてジャンプ大キックを出すのだが、これが当たったら立ち大キック→大ジゴクスクレイプにつなげ、あとはナッシュと同パターン。

ジャンプ大キックをガードされたら着地で立ち小キックを出してガードさせる。このあとチェーンにつなげないように立ち大キックを出すとくらってくれることが多いので、大ジゴクスクレイプにつなげて転ばせて、あとは基本パターンを使う。

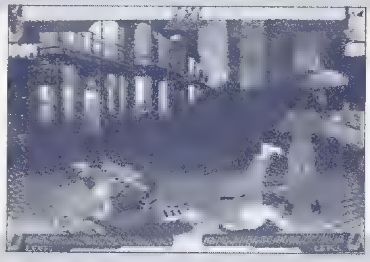
●春麗

とにかくスライディングで転ばせるか、スライディングをガードさせたあとの立ち大キックをくらってくれることが多いので、キャンセル大ジゴクスクレイプにつないで（状況によっては中ジゴクスクレイプでも可）、あとは基本パターンを使う。

●ケン

試合開始と同時にスライディングを出すと、波動拳・前転などをしてきてくらってくれることがあるので、あとは基本パターンを使う。

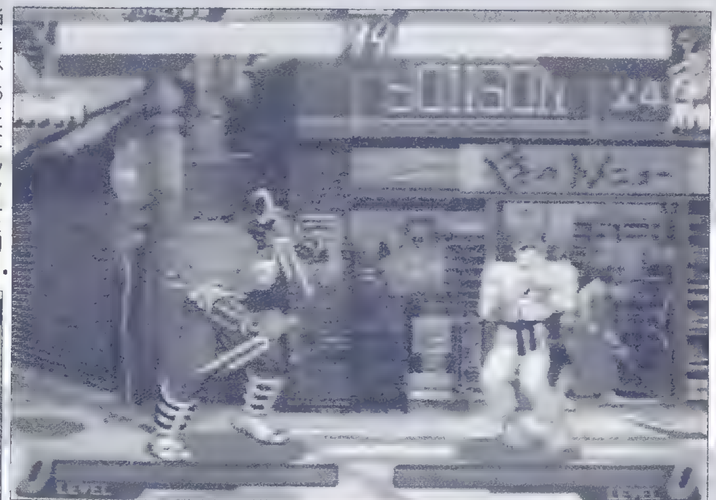
もしケンがバックジャンプをしたら波動拳を出してくることが多いので、スライディングが終わったら跳び込んでジャンプ大キック→立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てて、あとはナッシュと同じパターンを使う。



よっしゃ、ラッキーパターン。

●リュウ

試合開始と同時に前ジャンプして、着地してからリュウが後ろに1～2歩下るぐらい待ってからスライディングを出すと、リュウは波動拳や立ち中キックを出してくらってくれることが多いので、あとは基本パターンを使う。

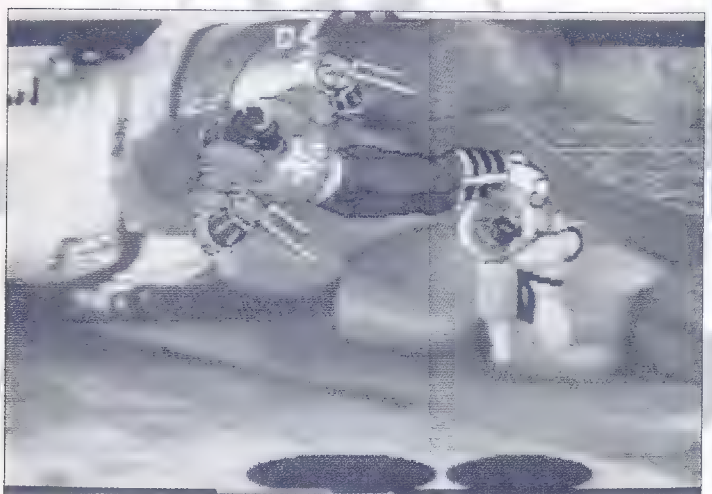


着地してほんの少しだけ待つ。

●ダン

試合開始と同時に跳び込んで、ジャンプ大キック→立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てる。起き上がりに跳び込んでもう1度同じ連続技を当てると、ピヨらせることができる。

2本目は最初のジャンプ大キックをひきつけて当てようとすると空中ガードされてしまうことが多い。ジャンプ大キックを早めに当てて、着地して立ち大キック→大ジゴクスクレイプの2段を当てる。

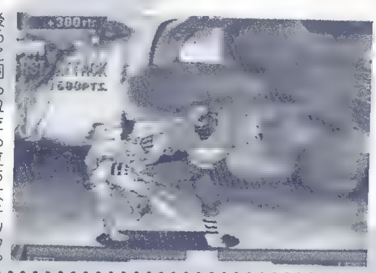


こうなるので２本目は早めに出す。

●アドン

試合開始と同時にスライディングを出すと、立ち大キックを出そうとしてくらってくれるか、ジャンプかジャガーキックで後ろに着地する。

スライディングが当たったらそのまま、後ろに回られたときは着地したところに立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てて転ばせて、あとは基本パターンを使う。



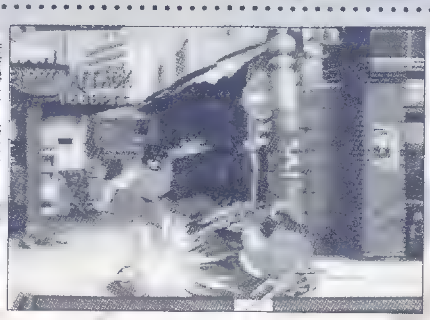
後ろに回られたら立ち大キック。

●サガット

試合開始と同時に前ジャンプして着地してすぐスライディングを出すと、ほとんど下タイガーを出そうとしてくらってくれるので、あとは基本パターンを使う。

●ガイ

試合開始と同時にスライディングを出すとくらってくれることがある。とにかくスライディングか立ち大キック→大ジゴクスクレイプで早めに転ばせて、あとは基本パターンを使う。



1度転ばせればはまりやすいんだけど。

今回スペースの都合上90秒残しを狙うパターンしか書けなかったが、リュウ以降の相手（ダンは除く）には魔法の立ち大キックのあとの立ち大キックをガードされたり、起き上がりにリバーサルを出されてしまうことが多い。後半の相手にはパーフェクトで3倍（89～70秒残し）を狙って安定するのもよい。

# 熱い!!熱すぎる!! 対CPU RYU 稼ぎパターン

ハイスコアと聞いて敬遠してしまう人が多いようだが、読めばCPUが楽になるぞ。

文:MVP

対戦も面白いが、実はCPU戦も熱いストZERO。今回はリュウを使ってCPU戦の攻略だ。

なおハイスコアを狙うパターンを載せていくわけであるが、ただ単にCPUを倒すだけのパターンとしても使えるはずなので、きっちり読んでくれい!!

## 稼ぎの基本

まずはストZEROの各種ボーナスについて説明しよう。

●体力ボーナス

パーフェクトだと3万点入る。また、このゲームにはタイムボーナスがなく、タイムに応じて体力ボーナスが何倍かされるのである。もちろんタイムが早いほど倍率が高く、90秒以上で5倍、70秒以上で3倍となっている。稼ぐ場合は70秒以下は問題外である。

●スーパーコンボ

スーパーコンボでフィニッシュするとレベルに応じてそれぞれLV1→1万、LV2→2万、LV3→3万のボーナスが入る。狙うのは当然LV3なのだが、70秒以上の間にLV3を溜めるのが難しい。究極をめざすなら、ダブルKOでゲージを溜めるべし。

●コンプリート

相手に勝ちマークをつけないで2ラウンド先取すると3万。勝ちマークをつけないということは、負けないのはもちろん、ダブルKOも1回までしかできない。なぜダブルKOが1回なのかというと、ファイナルラウンドまで行ってしまうと、両方とも勝ちマークがついてしまうからである。

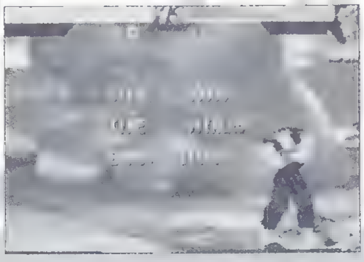
●その他

細かいことを言うと、つぶしラウンドを4HITで刻む。チェーンコンボでしゃがみ小Ⓟ×3→しゃがみ小Ⓚがよい。もしくは中昇龍拳を眼元で当てる。

リバーサルアタックに挑発を使う、ゼロカウンターを使う。この2つを使う理由は、このゲームのリバーサルアタックが出にくいという事情があるためだ。

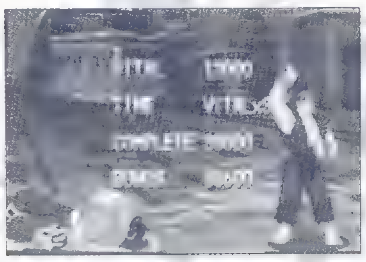
スーパーコンボは真空竜巻旋風脚を使おう。理由は、たとえ相手の体力が残っても再び転ぶ状態になるからだ。もし小足→中足→真空波動のような連続技が完璧にできるのなら、そちらを使用してかまわない。要はなるべく多くダメージを与えるものということだ。

その他重要なポイントに、ダンを出現させる、2Pカラーでやる、などがある。2Pカラーでやれば、スーパーコンボフィニッシュを何回やろうがゴウキは絶対出現しないためである。


体力×5!!ウハウハでやんす。



LV3スーパーコンボフィニッシュで3万点ゲット!!


一本もとられなきゃコンプリート。完璧だね。


4HITで安定。



2Pカラーでやるのは常識!!(1P側の場合)

## いよいよキャラ別攻略

長い前置きが終わったところでいよいよキャラ別攻略に入ろう。一応、理想の出現順で書いていく。

●アドン

小足払いをすると、ジャンプでくるかライジングジャガーを出すので、大昇龍拳で落とそう。後半に出てきた場合は、ジャガーキックを出してくる時もある。その時はダメージを受けるのでダブルKOを狙おう。

一度転ばしたら、相手の起き上がりに近づき、小足払いを重ねよう。そして小足払い×2→大足払いで転ばす。次に小足払い→しゃがみ大パンチキャンセル大竜巻でピヨらせる。後はスーパーコンボを入れて終わり。この時に入れるスーパーコンボはLV2以上でないとだめなので、溜まってないときは連続技でKOしよう。

ダブルKOは奴のジャンプキックに引きつけてしゃがみ大パンチ。

こいつは90秒以上で勝てるキャラである。

●ソドム

まず開幕で大竜巻を出そう。これが入れば90秒確定!!小足払い→中足払い→大足払いで再び転ばし、小足払い×2→


コンボ入れてピヨらして…。


スーパーコンボフィニッシュ!!安定パターン。

立ち大パンチ→大竜巻でピヨらす。そしてスーパーコンボか連続技を入れてKO。90秒がとれるはずである。

ちなみに連続技とはジャンプ大キック→立ち大キック→大昇龍、もしくはジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×2→立ち大パンチ→大竜巻である。どちらも体力の3分の1以上奪う連続技だ。

話を戻して、もし開幕で大竜巻が入らなかった時、その時は多分反撃を受けているはずなので、ダブルKOを狙う。ソドムとのダブルKOは、小のジゴクスクレイブを3回1セットでくるので、そこに立ち大パンチでOKだ。1発目をガードして2発目に合わせよう。1発目をガードした時の距離で大パンチを出すタイミングが違うが、そこは体で覚えるしかない。


これに合わせよう。

●ローズ

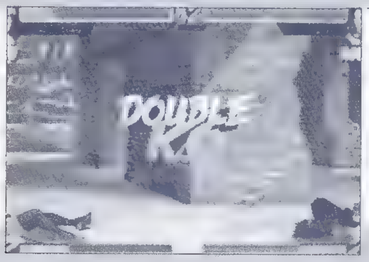
最初、2回前ジャンプをする。するとローズは必ずしゃがんでいるので、そこを投げる。そして小足払いをくり返す。ピヨったらスーパーコンボ。こいつは90秒を狙うと危険なので、70秒で安定パターンを使う。

もし開幕で投げたところを受け身をとられてしまったら、そのまましゃがんで待つ。

するとローズは3つの行動をするのだが、すべて大足払いで転ばせられるのでOKだ。

ダブルKOはローズがジャンプ大パンチ→小足払い→大足払いとやってきた時に、その後必ず中足払いを出すのでそこに大足払い合わせる。


最初に必ず投げが入るぜ!!


ダブルKO!!イェ~イ。

今まで述べてなかったが、もし小足払いをの重ねがガードされたら、小足払い×2→大足払い波動拳とやり、空中竜巻で突っ込むと結構パターンに戻しやすい。覚えておこう。

●春麗

こいつはいままでのやつとは違い、小足払いを重ねると反撃される可能性がある。一応重ねをやると90秒が狙えるキャラであるので、究極をめざすなら狙おう。

とりあえず普通に70秒で勝つパターンは、立ち小パンチでジャンプを誘い、大昇龍で落とすというもの。また、こいつは2回バックジャンプをすると必ず気功拳を撃つので、ジャンプ大キック→大足払いを入れよう。

ダブルKOは一応ジャンプキックにしゃがみ大パンチだ。

●ナッシュ

開幕前ジャンプ1回、その後空中竜巻で突っ込む。もしくらったら90秒確定。ガードされたりしたら、着地に大足払いを出して転ばそう。後はソドムの時に使用したコンボを入れよう。

ダブルKOはしゃがみ小パンチでジャンプを誘い、立ち小キックでOK。

●バーディ

こいつが来るとキツイ。開幕のパターンがなく、ダブルKOもキツイ。勝つだけなら小足払いを重ねるだけでOK。

●ダン

ガードをほとんどしないので、技をボコボコ入れて90秒確定。注意するのは連続技での竜巻旋風脚がほとんど入らない(頭の判定が小さい?)ので、波動拳にしよう。

こいつとのダブルKOはまだわかっていない。

ダン終了時に200万近くであれば完璧である。

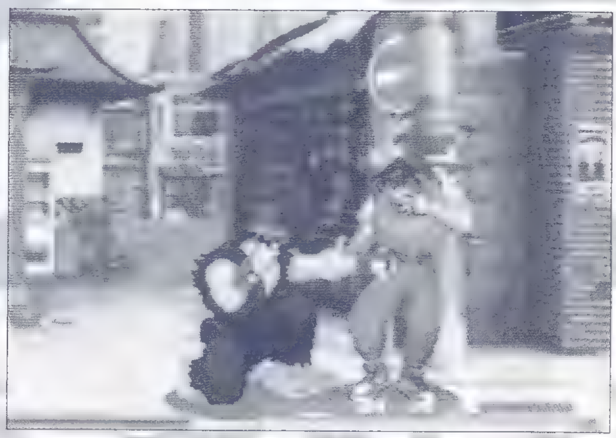
●ガイ

ここから後の3人は固定キャラである。

開幕小足払いを出す。ガイがジャンプしたら大昇龍、ダッシュしてきたら大足払い、スライディングがきたら、以上、旋風脚がきたら大昇龍。相手を転ばしたらしゃがみ小パンチ→大足払いとする。この時、しゃがみ小パンチは少し遠めからやること。近いと反撃を受けてしまう。また小足払いはなぜいけないのかというと、ガイのスライディングと相打ちになってしまうからである。


泣きそう。

ダブルKOは、ガイがバックジャンプキックを出すと必ず首狩りがくるので、しゃがみ大パンチでOK。ちなみにバックジャンプパンチの時は必ず投げがくるぞ!!


少し遠めで重ねよう。

●ケン

こいつには待ちが有効。何もしないで待ち、近づいてきたら引きつけて昇龍拳でOK。もちろんジャンプ攻撃もすべて昇龍拳で落とす。

距離があいたら、小波動拳を撃とう。

あとは3回1セットの昇龍拳に連続技を叩き込めば70秒はとれるだろう。下手に手を出すと超反応で返してくるので気をつけよう。

ダブルKOはいちおうあるが、成功率が悪いので狙うのはやめたほうが無難である。

●帝王サガット

開幕前ジャンプ空中竜巻を出すと奴はタイガーショットを撃ち、そこに見事にHITする。転ばしたら、小足払い→大足払いで攻める。この時ガイと同じように少し遠めからやろう。ただしこいつは反撃する時はちゃんとタイガーブロウを出してくる。小足払いが入ることを神様に祈ろう。

ダブルKOはまだできていないが、アルゴリズムがストIIシリーズに似ているので、多分似たようなやり方でできるはず。自分で探そう。

## いかがかな

このパターンが全部決まれば250万以上いくはず。あとは自分なりのパターンを作り全国一を目指そう。

これを読んで一人でもハイスコアに目覚めてくれれば担当した者としては幸せです。

FAR EAST OF EDEN

# 天外魔境 真伝

## だからボクは真伝が好きだ！

### なぜ対戦格闘でなくてはならないかを考えてみようよ。

©1995 HUDSON SOFT©1989、1995 RED

担当：珈琲　ふりーく

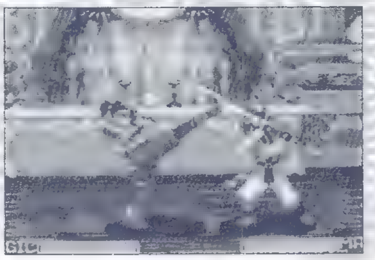
失礼とは思ったが、会話を引用。

珈琲「KALさん、真伝の対戦をするときに気をつけた点って何でした?」

KAL「何といっても間合いだよ。ジライヤやってると、相手が跳んできたときに空中投げできる間合いでウロウロするのが基本だからね」

珈琲「ぜんじさんはいかがです?」

ぜんじ「ボクは読みが一番重要だったな。マンジ丸では相手が跳んできたら、垂直ジャンプ中斬りで落とす。でもこっちが地上で技を出したときに跳ばれていると、垂直ジャンプ中斬りは間に合わない。遠立ち小斬りを出して相手にちょっかいを出すか、跳び込みを警戒して様子を見たり、先に垂直ジャンプしたり」



跳びたいマンジ丸。手ぐすね引いているジライヤ。

KAL「ぜんじさん、垂直ジャンプ中斬りで跳び込みを落とすときも、間合いが重要なんじゃないですか!?」

ぜんじ「う〜ん、間合いの要素が全くないとは言わないけど、間合いを意識するほどじゃなくて、相手が跳んでくるかどうかに注意を集中させていたよ」

珈琲「跳び込みから連続技がつながる幅、跳び込み間合いのスイートスポットとでもいいましょうか、その間合いの幅に関してもマンジ丸とジライヤでは好対照ですね」

KAL「ジライヤはジャンプ大斬りといういい跳び込み技があって、正方向へもめくり方向へもそれなりに広く当たる。でも地上の4段攻撃につなげようとすると相手と地上で密着しなければならないから、相手の頭上を狙わざるを得ない。そのぶん相手はガード方向がわかりづらいというメリットはあったけど」

ぜんじ「マンジ丸は正方向に跳び込むときはジャンプ大斬りを使って、めくるときはジャンプ大蹴りを使う。ジャンプ大蹴りのめくり性能はハンパじゃなくて、くぐって投げられるなんてことはまずない。



頭上を狙うジライア。



空中投げされにくいところから跳び込んで読みが当れば！

当たる幅の広い跳び込み攻撃から、しゃがみ中斬りキャンセルマンジ斬りが3つ目までまずつながるから、間合いはあまり関係ない。相手が地上で技を出すタイミングを読むことが、何よりも重要になってくる」

ちょっと前にこんな感じの会話を編集部でした覚えがある。KAL氏はほかにもいろんなキャラクターを使っていたが、自分の好きな間合いをキープしてから読み合いに入る、という戦い方で一貫していたようだし、ぜんじ氏は相手が好む間合いを嫌いつつ、読み合いに注意を集中するという戦い方であった。ぜんじ氏は間合い調節を「アンチ相手の間合い」にとどめたために、無意識レベルでの間合い処理を可能にし、全意識を読み合いに投入できたといえる。

KAL氏は意識を分散させはしたが、それは必要な分散で、マンジ丸を使用していたぜんじ氏と同じことをジライヤや大蛇丸などでやっていたら、戦力は大幅に低下していたものと思われる。

2人の戦いを実際に見てみると、KAL氏の執拗なまでの間合い管理を振り切れないまま、読みが先行してぜんじ氏が跳んでしまったときはKAL氏の勝ちであり、間合い管理を振り切った瞬間にKAL氏の地上技を読んでぜんじ氏が跳べていればぜんじ氏の勝ちであったように思う。

## 自論をあてはめてみた

筆者が対人戦ゲームの攻略要素をつきつめていくといつも、無意識の利用度と意識(注意)の分配効率に行きついていた。

相手が跳んできたら無意識のうちに対空処理を可能にしておいたり、地上のこのくらいの間合いではこの技を出すというような、自分が使うキャラの強い部分、返されづらい部分を無意識ルーチンにしておく。無意識のうちに処理できそうなことは、やり込みを重ねて無意識に処理させておくわけだ。そして重要と思われるいくつかの攻防ポイントに意識を集中させる。このアルゴリズムが正常に機能しているときが、その人の最も強い状態といえる。

この状態を崩すには、その人の無意識ルーチンの弱点をつくとよい。無意識にやらせていても分が良いから無意識にやらせているのだが、なんとかして分を悪くしてやる。そうなると相手はそのルーチンを意識的に処理せざるを得なくなる。

ここで確認しておきたいのは人間の意識(注意)は有限であるということだ。認知心理学の情報処理の本にちらっと目を通してもらえるとありがたいが、短期記憶とか意識とか注意などと呼ばれているものの限界は7つまで(マジカルナンバー7±2)といわれている。筆者はその消費のメカニズムを体系化することができていないので感覚に頼らざるを得ないが、対戦格闘ゲームでは注意の通常の限界は2~3つぐらいだと思う。このあたりのことは反応時間とも密接な関係があって興味がつきない。

さて、無意識ルーチンに意識を使ってしまった相手は一時的にせよ、それまで意識によって処理していたことがおろそかになってしまうはずなので、そこに隙が生まれる。きっちり組まれたアルゴリズムほど、1ヵ所を崩すともろいものである。

対戦は意識という戦力をどれだけ前線の攻防に投入できるか、という面を持っていることを納得してもらえただろうか。

真伝というゲームのすごいところは、読みと間合い調節という対戦格闘ゲームシステムの根幹的部分でこの攻防が行われ、なおかつその勝者と真伝システムの勝利条件を満たした者がおおむね一致することだ。

当たり前であるべきことだが、複雑化した対戦格闘ゲームというジャンルで、それを実現しているのは奇跡的であろう。

## 駆け引きの要素がいっぱい

このように真伝は対戦格闘ゲームシステムの基本的な面白さを再認識させてくれる。そしてそれは様々なゲームシステムにより、プレイヤーのレベルに応じて、形を変え品を変え提供される。

**●システム的なセオリー間のバランスの良さによる面白さ**

ダッシュB+Cに対して垂直ジャンプするのはセオリーである。例えば大蛇丸VS綱手の場合、大蛇丸のダッシュB+Cは適度な間合いでガードさせれば綱手は反撃できない。綱手がダッシュB+Cを読めていれば垂直ジャンプでそれをすかして連続技をたたきこむのがセオリーだ。この時点では綱手が圧倒的に有利。しかし綱手の垂直ジャンプを大蛇丸が読めて、なおかつ間合いを合わせていればしゃがみB+Cで綱手を落とすことができる。これでバランス的に面白くなってきた。

ここで問題になってくるのが、地上対空に対しては武器投げを使う、というセオリーがあること。しかし綱手の武器投げは横方向に伸びないのでここでは使えない。

この組み合わせも間合い管理後読み合うタイプ(大蛇丸)VS読み重視タイプ(綱手)の戦いが繰り広げられている。

**●技の戻りの硬直時のやられ判定と返し技の関係**

真伝にはリーチの長い技が多く、そういった技は当然硬直時間も長い。しかし振り切ったポーズは短めで前に出たやられ判定はすぐ引っこんでしまう。それからの硬直を長めに設定しているため、技をガードさせてから反撃されるときは、立ちポーズに近い状態でくらうことが多い。このことも間合い調節の重要度を高める働きをしている。極楽のダッシュB+Cが好例である。

これまでガード後の返し技というと主にスピードが求められていた。程度の違いなのではあるが、真伝は届くか届かないかという要素が重要視されている。それは相手の技をガードしたときの主な返し技がダッシュ技であることからもわかる。

これにより遠間から近間へという動きが多くなり、動きにダイナミックさを出すことにも成功している。

**●ダッシュジャンプ**

動きのダイナミックさとくれば、ダッシュジャンプは無視できない。ダッシュジャンプは武器投げシステムと密着な関係にある。

武器投げは下方向に絶対ともいえる強さを持っている。そこで問題になってくるのがジャンプの高さだ。八雲と絹は無制限に武器を投げることが許されている点では同じだが、使い勝手では八雲のほうが断然良い。絹のほうが前動作が遅いからでもあるが、両者の違いを決定づけているのはジャンプの高さである。八雲は最もジャンプが高く、絹は最も低いのだ。

武器投げは読めているけど高さが足りない。相手より上に行きたいために、自然にダッシュジャンプに手が伸びる。絹でもダッシュジャンプを使えば八雲より高く跳べるのだ。そして八雲にはダッシュジャンプがない。もちろん絹がダッシュジャンプを無闇に使うようだったら、くぐり投げなど対策はいろいろある。また八雲は三角跳びができるので、場所限定ならば誰よりも高く跳べる。

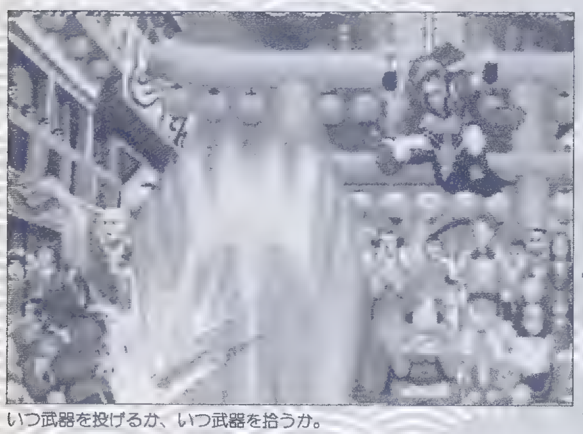
**●武器システムと術システムの密接な関係**

カブキと大蛇丸を例にとって見てみよう。カブキは武器を持っていないと術を使えないが、素手にも魅力がある。術はゲージが溜まっていないと使えず、使う術によって術ゲージの回復時間が変わる。ならば1番回復の遅い花嵐を使ってから素手になると良いかも、などと考える。でも素手になる技は限られているので、その瞬間を読まれると反撃されるかもしれない。とはいっても、もたもたしているとゲージは回復してしまってまた花嵐を使いたくなってしまう。この葛藤にも面白さを感じることができる。買い物するときあれこれ迷う瞬間の幸せみたいなものだ。

一方大蛇丸は武器ありと素手で使える術が変わる。武器ありの雨竜と、素手の氷竜では氷竜が魅力的だが、総合戦力では素手が劣る。氷竜をどう評価するかで武器あり重視か素手重視かが決まってくる。どちらを使うか決めてからも武器投げ自体が強力な技なので、もう一方にお世話にならざるを得ない。そこに武器投げをはさんだ自然な状態移行を考えるというゲーム性が生まれてくるわけだ。

対戦ゲームはコミュニケーションという面を持っているはずだ。しかしこのところの傾向として、入力や連続技などによる爽快さを追い求め過ぎてはいないだろうか。対戦ゲームとは名ばかりで、CPU戦に学習機能をつけさせたら事足りるようなゲームをやっている気になることがある。相手不在の対戦ゲームとでも言おうか。入力が成功するか、反応が間に合うか、これは相手との戦いというより、自分との戦いだ。ある程度操作に慣れるまではそれも仕方ないが、そればっかりでは対戦の魅力が減ってしまう。

そのような状況に一石を投じてくれた真伝に感謝したい。


いつ武器を投げるか、いつ武器を拾うか。

いよいよ大詰め!最終攻略だ。

# ススメ!! マイルスマイル

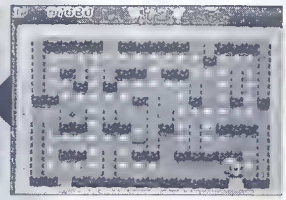
## 稼ぎ好きのスコアラーにはもってこいのゲーム。最大の敵は出回りの少なさか?

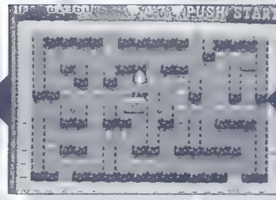
©FUUKI

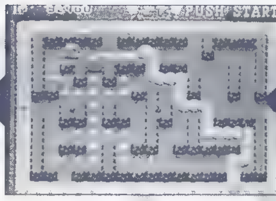
担当：DAN

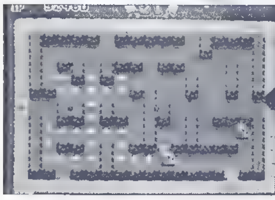
さて、いよいよ最後の攻略となったわけだが、やはり終盤はきびしいぞ。パーフェクトプレイを目指してLet's Go!

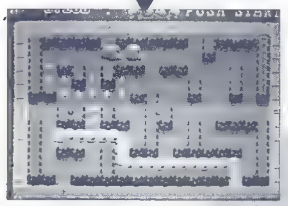
### 34面


まずここから出て敵２匹を左へ誘導する。

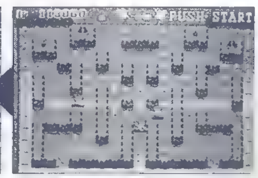

残り１匹も中央にはめて右半分の宝も回収する。

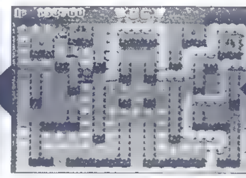

左上の部分を利用して差を詰める。

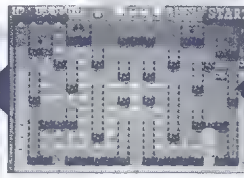

右下の部分でも差を詰められる。


右上に敵を誘導して残りの宝を回収する。

### 35面

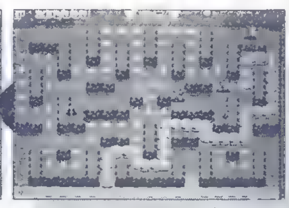

右下から敵が上ってきたら中央の敵を下に誘導する。

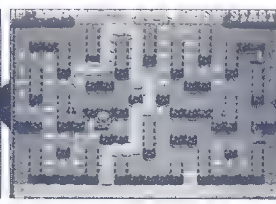

宝を回収して、写真の位置で敵１匹を誘う。

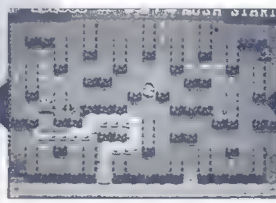

ボタンで戻し、ここで待つ。

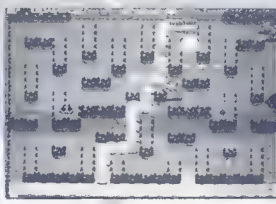

３匹共はまったら、１歩下って残りを回収する。

### 36面


ここまで一気に取って戻る。

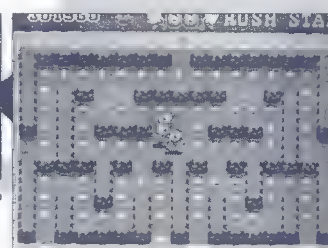

中央から、ここらへんまで取って戻る。

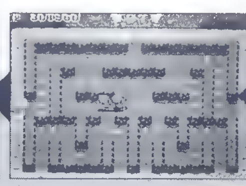

ハンギョドンが左へ行ってから、忍者にこの位置に爆弾を出させる。

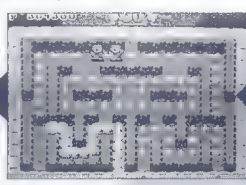

左の宝を回収したらレインボーエッグを取って残りの宝を取る。

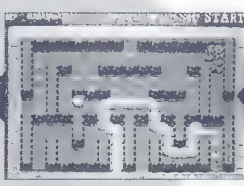
### 37面

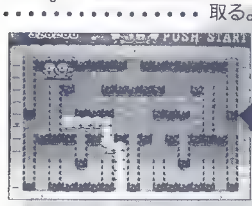
中央下の2つからうまく顔を出して、中央に敵をかためる。左下に入ってきてしまったら左から顔を出せば、出すことができる。



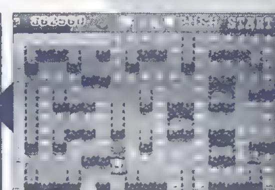

左から顔を出してすぐに引っ込める。

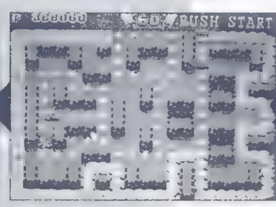

左下の宝を取り、ここで敵が再び左に行くまで待つ。

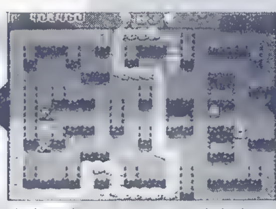

右の宝を取りに行く。

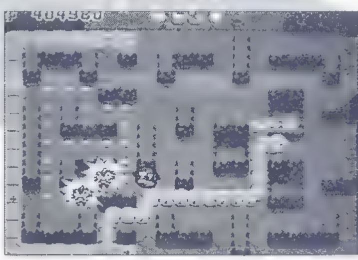

ここで左に誘って右の宝を取る。以下左右同様にくり返して残りの宝を回収する。

### 38面

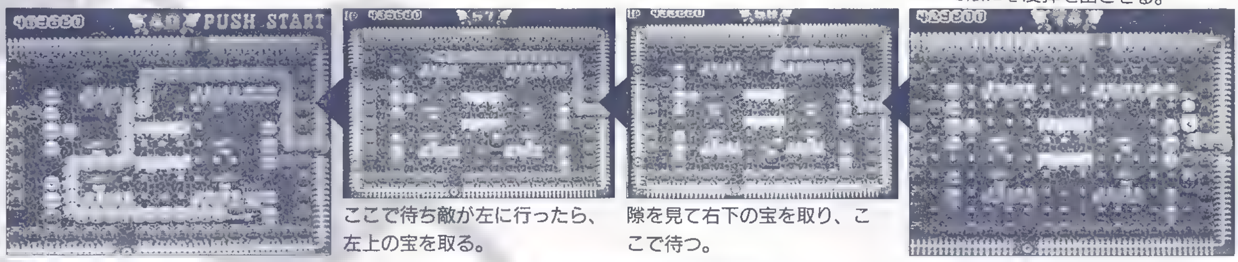

顔を出して少し引っ込めた状態で待つ。


ヤンフグが上に行ったら右の宝を取り、ここで上に誘う。


中央の宝を取り戻る。すきを見て中央の宝も取っておく。


サンダーまたはレインボーエッグが出たら取って残りの宝を取る。

## 39面



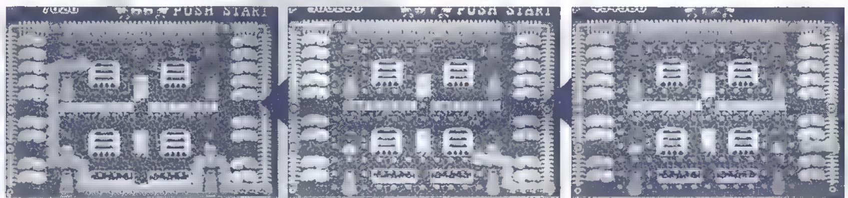
ここで敵に２度弾を出させる。

隙を見て右下の宝を取り、ここで待つ。

ここで待ち敵が左に行ったら、左上の宝を取る。

サンダーを取って、敵のいない間にここまで取る。あとはすきをついて残りを取る。

## 40面

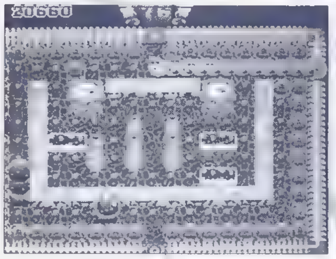


ここで顔を出して敵を誘う。

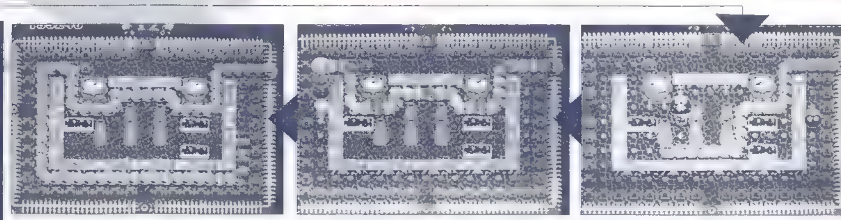
ここで先頭の敵を回り道させて間を詰める。

３匹の差が詰まったら、敵の動きを見ながら宝を取る。

## 41面



中央で一瞬顔を出し、すぐに右上に行く。

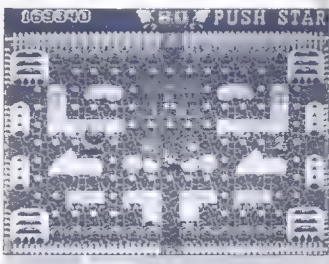


弾をはかせて、戻っている間に中の宝を取る。

ここで弾をはかせたら、レインボーエッグを取る。

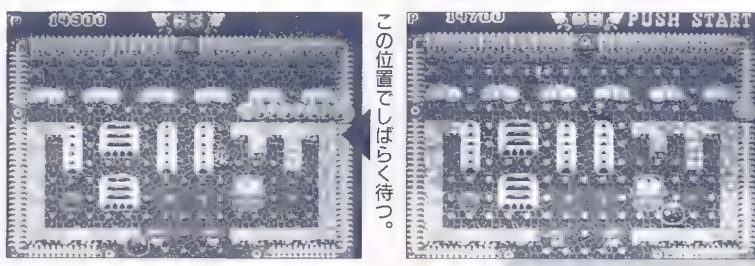
３匹かためた所で弾をはかせて稼ぐ。

## 42面



スライムとハンギョドンのコンビネーションがつらすぎて、つなげて取るには無理っぽいので、うまくきざんで取ろう。

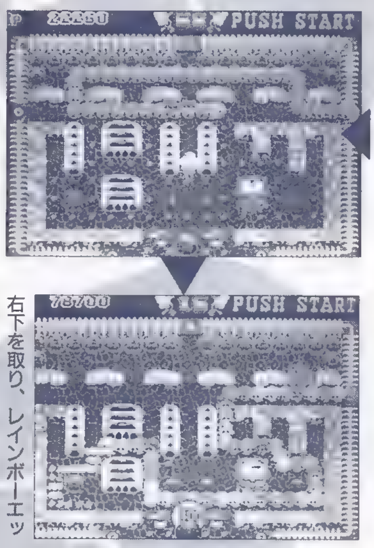
## 43面



この位置でしばらく待つ。

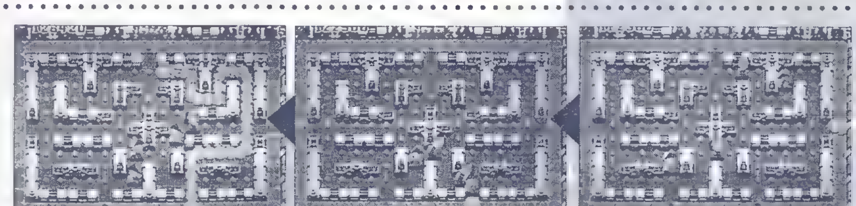
ハンギョドンが来たら追いかけるようにして、ここで待つ。

１、２歩引いて待ち、ハンギョドンが下に行ったら上の部分を取る。



右下を取り、レインボーエッグが出たら、取りにいき、弾で稼ぎながら、残りの宝を取る。

## 44面

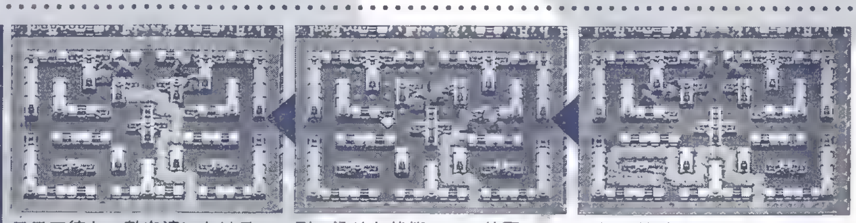


右から顔を出して引っ込め、しばらく待つ。

顔を出して、少し引っ込めた状態でしばらく待つ。

敵が全員出たら、右上を取る。

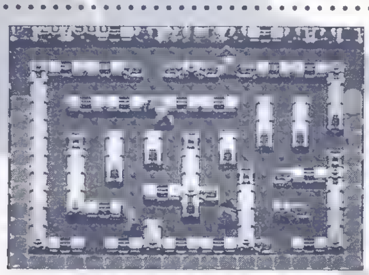
## 45面



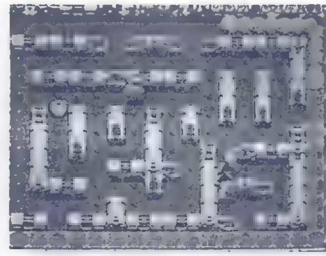
戻して敵が上に行っている間に左下を取る。

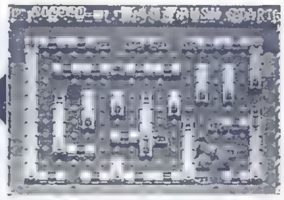
引っ込めた状態でこの位置で待つ。

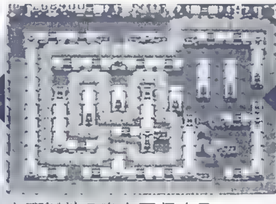
ここで待ち、敵を追いかけるようにして残りを取る。



ここで顔を出して待つ。

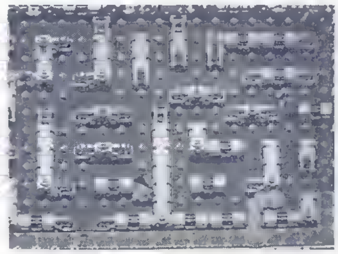

右下で敵2匹が回り出したら、出さないように左の敵を誘う。


ここで待って右下にすべて入れる。


右下以外の宝を回収する。

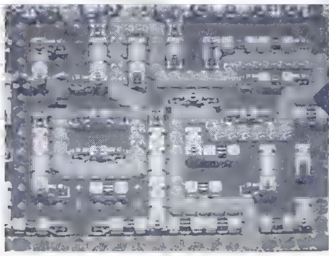

ここで待ち、敵がすべて出たら、残りを取る。

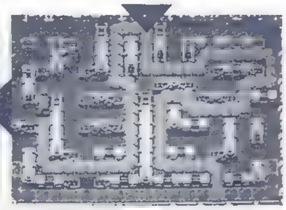
## 46面

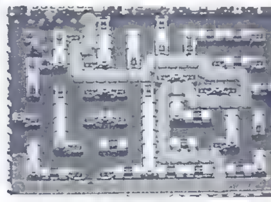

ここで待ち、敵が出たら右下を取る。


ここで敵が左下に集まるまで待つ。

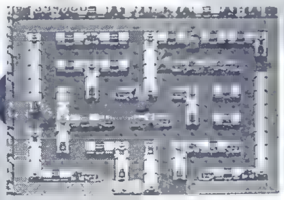

敵の列をくずさぬようにここで待つ（引いた状態）。

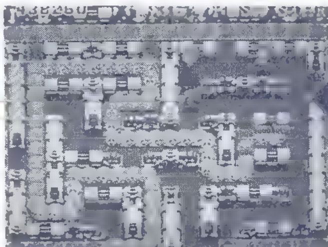

少しずつ宝を取る。

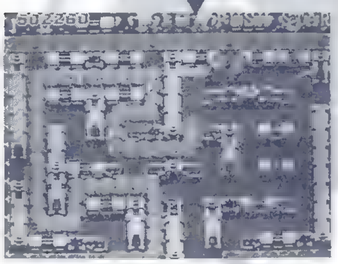

ここで待ち、敵が上に行ったら左端を取る。


再び左下にはめ、残りを急いで取りにいく。

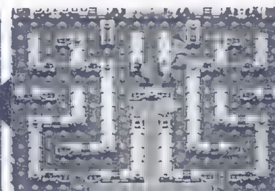
## 47面

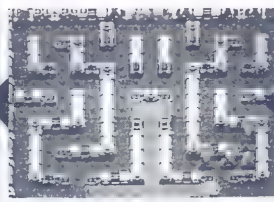

ここで待ち、すべて右上に行かせる。

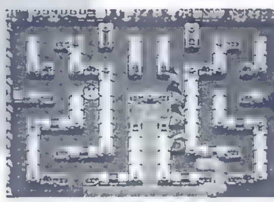

敵とY軸を合わせないようにして、右上以外を回収する。

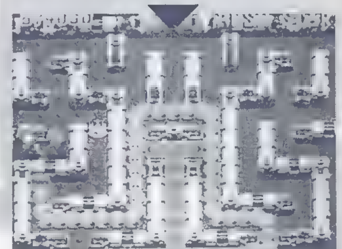

左右からうまく回り込んで取る。

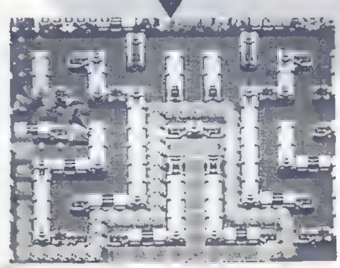
## 48面


顔を出して上に全員はまるまで待つ。


顔を出し、敵が上を通り過ぎたら、右半分の宝を取る。


一度戻って、敵が通り過ぎたら、追いかけていく。


ここで待ち、敵が左に行ったら宝を取る。


一度戻って、再び同じようにして残りを取る。

## 49面（ラスボス）

急いで中央のスイッチを押し、ここで爆弾をしのぎ、通り過ぎたら右はしを押しに行く。


正面の1つを押して、下で待つ。


爆弾が下まで来たら、このように動いて左2つを押し、爆弾が落ちて来るまで下で構える。


急いで中央のスイッチを押し、ここで爆弾をしのぎ通り過ぎたら、右はしを押す。


中央で待ち、爆弾が通り過ぎたら残りの2つを押してクリア。

## おまけ

出回っている数が少ないだけに、このゲームを知らない人は多いと思うけど、見かけたらぜひプレイしてくれ。

中盤のテクニカルコース3つを走る！

# GREAT 1000miles RALLY 2

©KANEKO

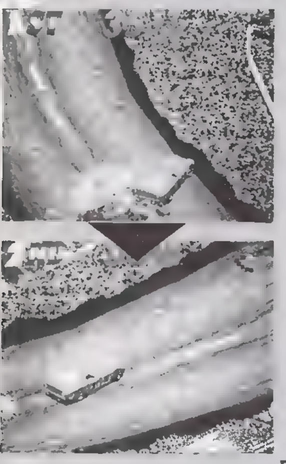
担当：ずるずる

**そう簡単に完走させてくれないコースが登場！その要因はきついカーブ。しっかり覚えよう！**

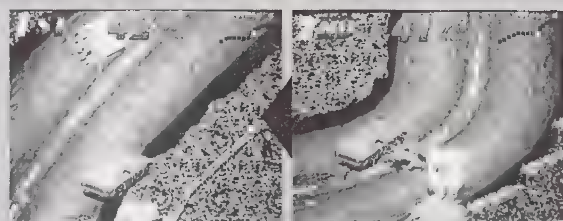
## ステージ4

全8ステージある4で、1番きついカーブがここに存在。それ以外でも、きつい上に複合カーブがある。覚えていないとまずコースアウト。

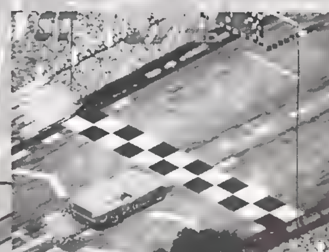
完走はかなりきつい。ライン取りに気をつけて複合カーブを抜ける。きついヘアピンは、ショートカットできるのを利用して縮めよう。

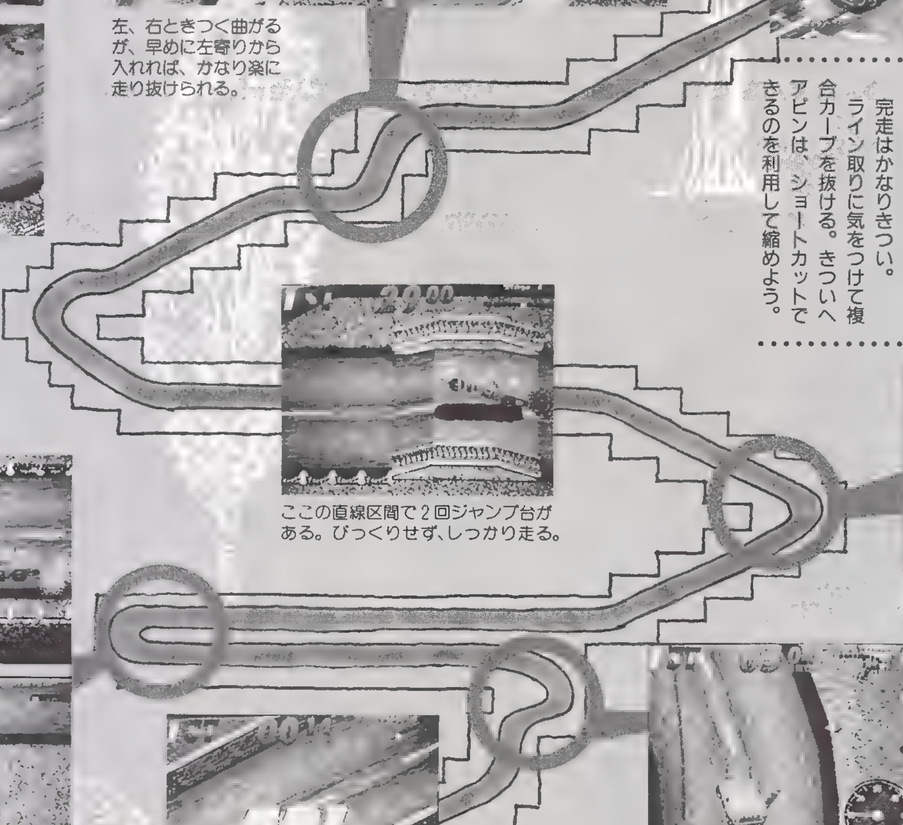


大きく右に曲がってからすぐ小さい左カーブへ。レバーを入れすぎると左へ行けないぞ。

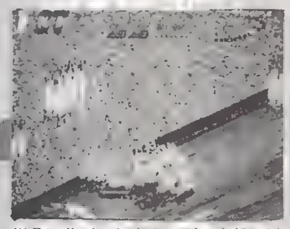


左、右ときつく曲がるが、早めに左寄りから入れれば、かなり楽に走り抜けられる。





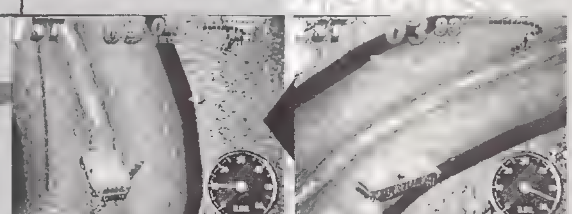
ここの直線区間で2回ジャンプ台がある。びっくりせず、しっかり走る。



鋭角に曲がった左カーブ。中盤ではこういうのが多い。アウトから入れ。



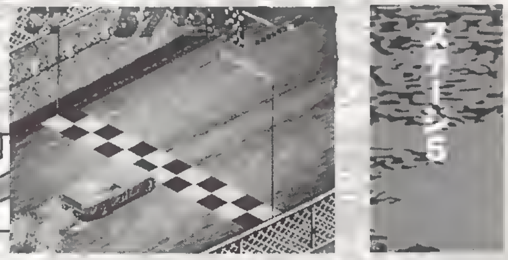
一番きついヘアピン。ヘアピンにくる前にショートカットできる！



小さく左、すぐ右、そしてきつい左と3つ続くカーブ。ここは、2つ目の右のインから必ず次の左のインへ入るラインを守って走る。



弧の大きいカーブ。レバーを入れっぱなしではインに入りすぎてしまうので、少しずつ入力して、カーブの弧に合わせるようにしよう。




今回走る3つのコースの中できついのがここ! 全開のままでは、きちんとしたラインを持たないと、インに入ることはおろか、コース上にいることさえままならない。

まずここのコースは、全体の構成を覚え、そして、カーブのきつさ、次のカーブとの距離等を把握して、コース上からマシンが消えないようにしよう。



ここは1つ前に似ているが、1つ目の右がやや緩く、次が少しきつめ。

意外にこの形のカーブに手こずる。レバーを右に入れてすぐ左へ。早めに入力しよう。




鋭角ではないが、きつい。曲がるのが遅れると、広いダートへ出てしまう。戻るのが大変!

複合カーブが多いというのも、このコースを難しくしている。

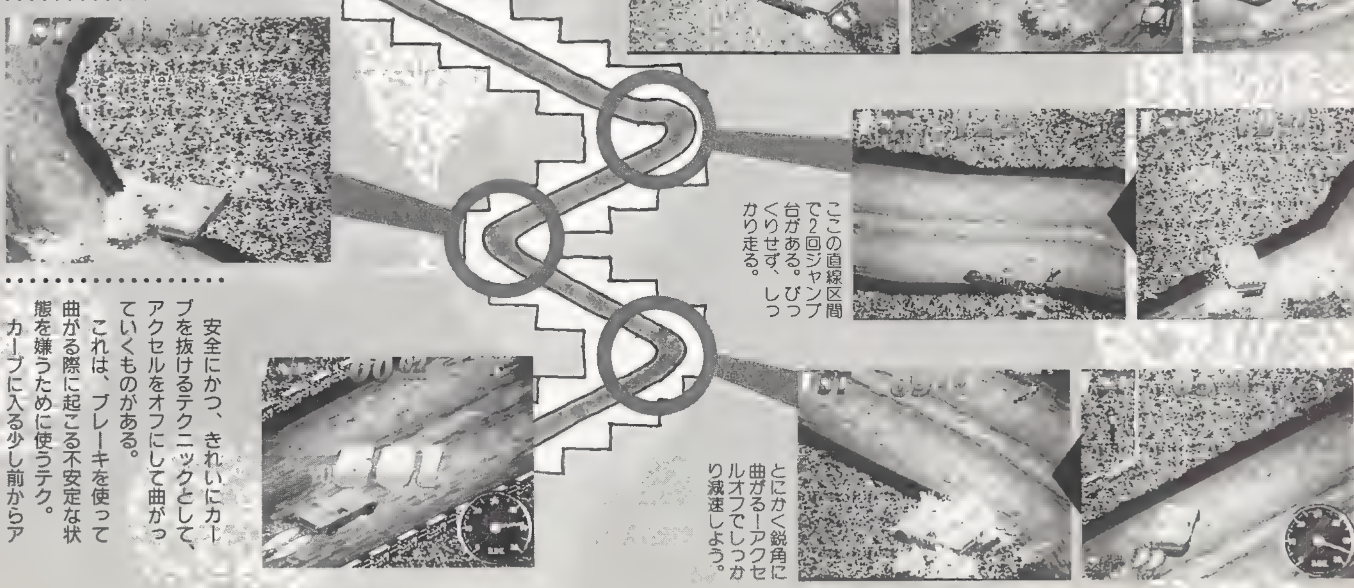
小さいカーブがあってから大きなカーブへ。またその逆もある。進入の仕方、抜け方を覚えていこう。

1度左に曲がってからきつい左カーブへ。1つ目の左はあまり考えず、斜めに走るようにし、次へ進入する。



鋭角カーブの右カーブ版。ここもしっかり減速してインを通る。

ここの直線区間で2回ジャンプ台がある。びっくりせず、しっかり走る。



安全にかつ、きれいにカーブを抜けるテクニックとして、アクセルをオフにして曲がっていくものがある。

これは、ブレーキを使って曲がる際に起こる不安定な状態を嫌うために使うテク。

カーブに入る少し前からアクセルをオフにすると、しっかりインに進入できる。

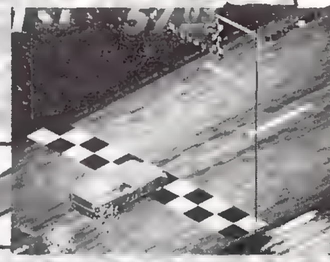
とにかく鋭角に曲がる!アクセルオフでしっかり減速しよう。

## ステージ8

ステージ8に近づけば近づくほど、コースの難度は、高くなってくる。
しかしこのコース、マップを見てもらってもわかるように、それほどハードでない。…と油断すると意外に難しい。というのも、前半に1つ、後半に1つある大きなカーブ。このカーブの大きさがやや難しく、テクニックが必要になってくる。
レバーを入れっぱなしで抜けがちなカーブばかりなので、その途中で緩めるクセがない。そのため、こういった大きなカーブが苦手になる。少しずつ入力して抜けていきたい。



1度左へ。そして右へ。よくある形のカーブだが、その形は同じでも大きさが違う。大きいので、レバーを入れすぎないよう注意する。

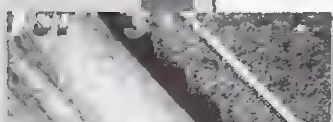




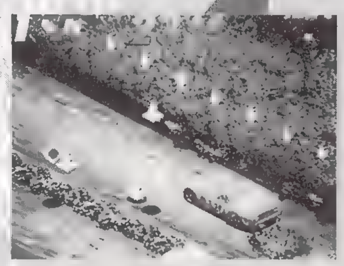
ジャンプがある。大丈夫だよね。



大きいカーブ。ラインは、アウトからでなくても大丈夫で、速く走るため、できるだけインをキープしていくように走る。



ここも大きいカーブ。弧に合わせてレバーを入力していき、インをキープしよう。



ちょっとした障害があるが、気にせず走ろう。右側がいいかな。





小さいカーブで手を抜きがち。次のカーブに響く。

# MTで走る！
## 上級、3位から1位へ！

セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

AM R&D DEPT. # 3

©SEGA 1995

いよいよチャンピオンシップも大詰め！
あっという間に1位になって、
独走態勢へ！

担当：ラリー～～～スト ずるずる
協力：大久保ドライブゲーム研究会

# お待たせしました！エキスパートモードコマンド公開！

セガラリー・チャンピオンシップが発売され、もう8カ月。ここでついに、とうとうあのコマンドを公開したい。そのコマンドとは、マシンの性能がアップするものだ。そのコマンドは次の通り。トランスミッション選択時に、ギアシフトを1、2、3、4と入力する。すると画面ではわからない




## どこまでインに寄れるか

マニュアルミッションで走るこの上級コース。まずスタートでミスることは、タイムロスにもつながるので、しっかりしていきたい。

上級コースでのスタートは基本的には、ほかのコースのスタートと同じである。特別なテクニックは必要なく、同じように、1速、2速、3速、4速とシフトアップしていく。

変わるとすれば、コースレイアウトにより、ハンドルを切りながら加速していかなければならないことだろう。

スタートで重要になることは、正確で、ロスの少ないシフトアップをすることであるが、それと同時に、左にカーブしているインにへばりつかなければならない。

1つ目の左カーブは、3速、4速とシフトアップしつつ、加速しながらハンドルを切ってインに入っていく。

このカーブ、それほどきつくないのだが、かえってそのほうが微調整をしなければならないので忙しくなるのだ。

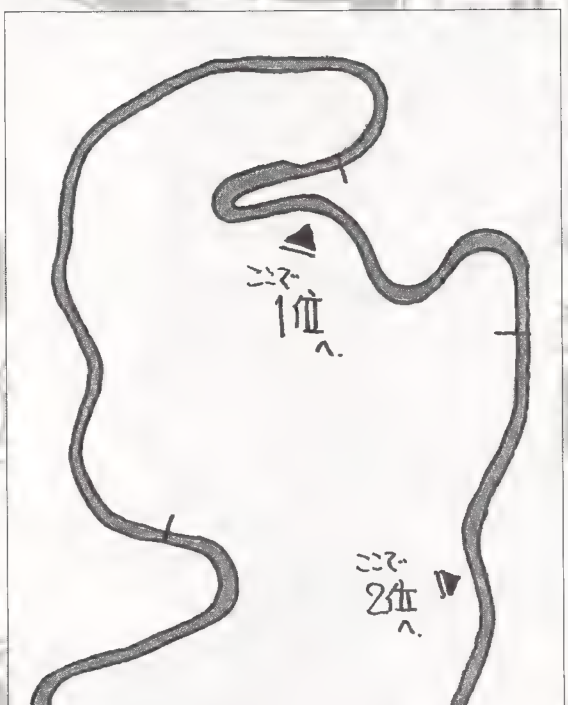
ここのカーブのインに入るためには、シフトアップしているときからハンドルを少し左に切り、大きな弧のラインで入っていき、カーブに合わせていくのがいいだろう。

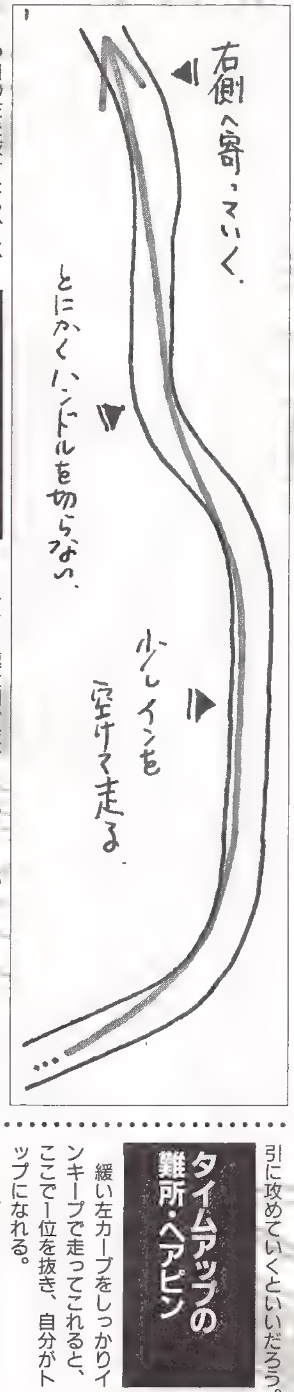
## 3位から1位へ

チャンピオンシップモードも大詰めを迎えた。

初級コースを15位から9位、中級コースを9位から3位。そして今回、この上級コースで3位からトップを狙いにいく。

自分より上にいるのは2位と1位の2台のみ。今までのように、どんどん敵車を抜くシーンはなくなる。これで苦労が減るかと思うと、コースが難しくなっているため、かえってプレッシャーを感じてしまう。でもがんばらにゃあ。






1つ目の左を抜けたら少し、インを空けて走る。

これは、次の左、右のS字コーナーを抜けやすくするためのライン作りである。

左を斜めに入っていくことであまり減速させずに抜け、右のインに緩やかなカーブを描いてインに入りにいく。

できるだけハンドルは切らない、急がないをモットーにし、マシンに起きる横への力、遠心力などをあまり作らないように、推進力を減らさないようにしよう。

S字を抜けたら左斜め方向に真っすぐ走り、軽い左カーブのインへ入っていく。

あまりハンドルを切らずに抜け、短くトンネルへ進む。

## シフトチェンジと切り込みがカギ

ヘアピンの前でタイムに大きく影響するポイントを挙げるとすればやはりここだろう。

短くトンネルを抜けると、左への急カーブ。それを抜けていくと右、左と逆S字カーブが待っていて、その先の緩い左カーブを走っていくとヘアピンへ到着する。

1つ目の左急カーブは、2速全開でドリフト、2つ目の右カーブも2速ドリフトで抜け、加速し4速までシフトアップしていってヘアピンへ進む。

さて2速全開で抜ける1つ目の左急カーブであるが、この抜け方は、トンネルを抜ける前からアウト寄り（右寄り）を直進してきて、トンネルの影を踏み出たとき、ハンドルを30度弱左に切り、同時に2速へシフトダウンし、ドリフトを起こし、そのハンドルの切り角だけでどんどんインに入っていく。

どんどんインに入り、クリッピングポイントを越えたらハンドルを戻していき、インからアウトへふくらんでいく。

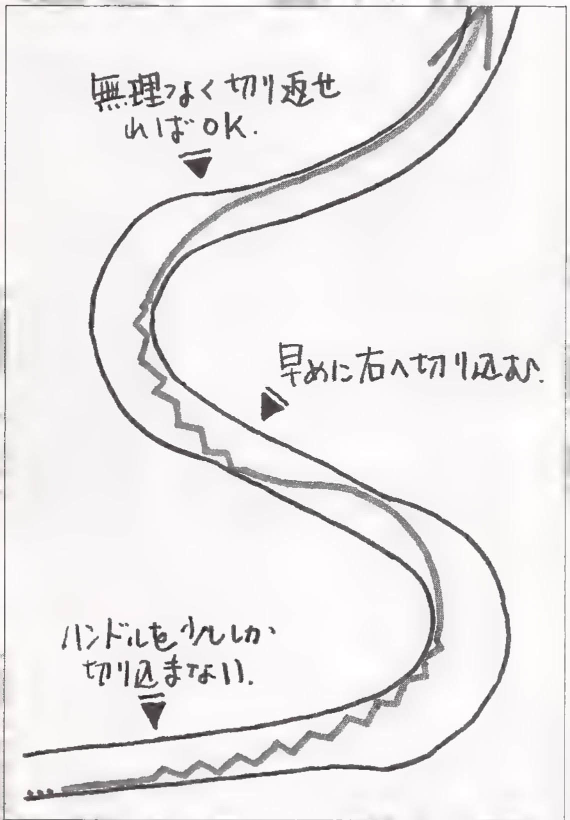
外にふくらんでいくとき、タコメーターを確認し、7000回転を超えたら3速へシフトアップする。マシンが安定したら左側にラインを変える。

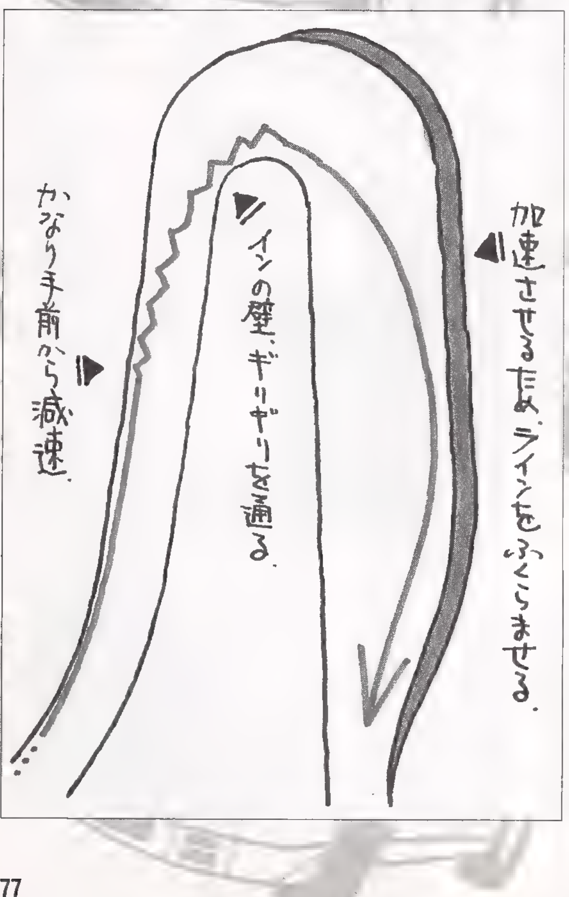
2つ目の右カーブに進入するため、左側に寄り、早いうちからハンドルを右へ強めに切り込み（すぐカウンターを当てる）2速にし、ドリフトさせてインへ入っていく。

ここもクリッピングポイントを越えたところでハンドルを戻し（ゆっくり）、次の緩い左カーブのインにへばりつけるラインにマシンを走らせていく。

2つ目のカーブでハンドルを切り込みすぎると、カウンターも多く当てなくてはならず、その体勢立て直しに時間がかかり、加速させることができなくなるので注意したい。

緩い左カーブでは、少し強引に攻めていくといいだろう。




## タイムアップの難所・ヘアピン

緩い左カーブをしっかりインキープで走ってこれると、ここで1位を抜き、自分がトップになれる。

トップになったということは、そう、もう抜く敵車がいないということ。後続車に抜かれない限り、ラインをジャマするものはいないということだ（逆にいない分、しっかり走らなきゃと思い、失敗したりするんだよね）。

さてこのコースの最大の難所へやってきたわけだが、ここをきれいに走り抜けるには、かなりの経験をしないとマスターすることはできない。

そのため、できれば何回もプレイし（プラクティスモードで練習したり）、慣れる。

しかし、ここの抜け方がわかっていなければ、何回やっても無駄ということにもなる。

まずはその方法を知ろう。

今回は2パターン用意した。

1つは、ブレーキを使ったオーソドックスなタイプだ。

オーソドックスというのは普通、きついカーブ（ヘアピンのような）を抜けるとき、ブレーキを使用するため、そう言っているだけだ。

もう1つは、ブレーキを使わず、シフトダウンするだけ（アクセル全開のまま！）で走り抜けてしまうものだ。ゲームにありがちなパターンだ。

それではその2つの走法を詳しく解説していこうと思う。

前述のテクニックは、ブレーキを使うことで短い時間で減速し、マシンのフロントにウエイトを乗せ、ハンドルを急激に切ることで、一気にマシンの向きを変えてやるもの。

ハンドルは、ブレーキを踏むまでは少しずつ右へ切り、踏み込んでから一気に右へ切り込み、マシンを回してやる。

アクセルは、ブレーキを踏んだ時点でオフ、すぐ踏み込むが、ブレーキは、もう少し踏んでからゆっくり離す。すると、マシンは安定した状態

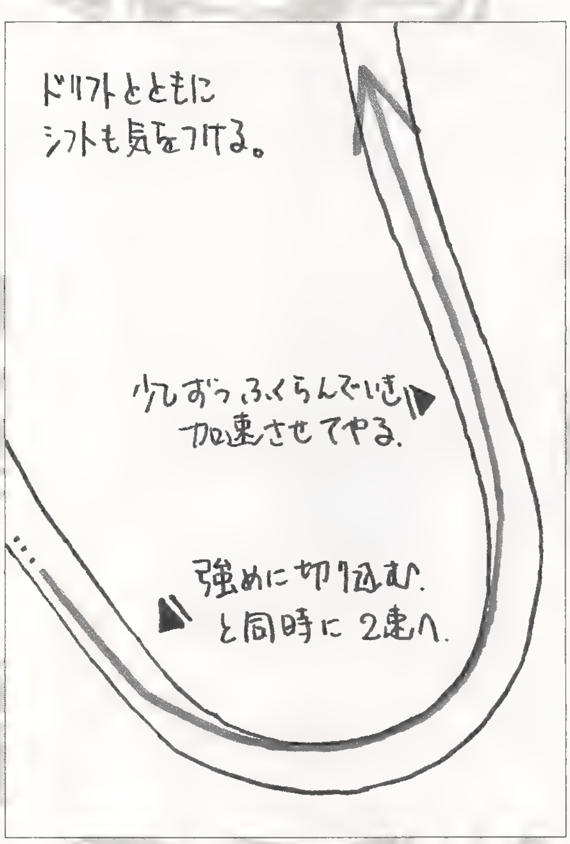
で走ることができる。

このときのシフトワークは、4速から1速へ一気に落として、ヘアピンを抜けるまでこの状態をキープ。加速し始めたら3速へ上げていく。

もう1つの走法、ブレーキを使わないパターンは、アクセル全開のままで、4速から1速に落とし、その減速を使い、一気にテールをスライドさせ、走り抜けていく。

もう1つのものと比べると作業が少ないので、簡単そうだが、それは安定している人だけの話。安定するまではシフトダウンのタイミング、ハンドルを切り込むタイミング、切り戻すタイミングが合わず、かえってぐっしゃぐしゃの走りになってしまうのだ。

シフトダウンのみに減速を頼るため、ブレーキより制動距離が長くなる。そのため、ブレーキを使うときよりももっと早めにシフトダウンしなければならない。安定させるには、このタイミングがすべてを決める。意外に長くハンドルを切ることも重要。




## ドリフトのきっかけがポイント

マシンの向きを一気に変えながら、その状態でドリフトさせながらヘアピンを立ち上がっていく。

ブレーキを使う、使わないパターンとも抜けるときはほぼ同じ。ややブレーキを使うほうが、弧が大きくなる。

シフトアップは、どちらとも1速で立ち上がってくるため同じ。8000回転以上まで引っ張り（ドリフトしているため）2速へシフトアップ。あと7000回転ごとに3速、4速とシフトアップしてどんどん加速していく。

そして次の左カーブへ。ラインを右寄りに変え、左カーブの進入に備える。

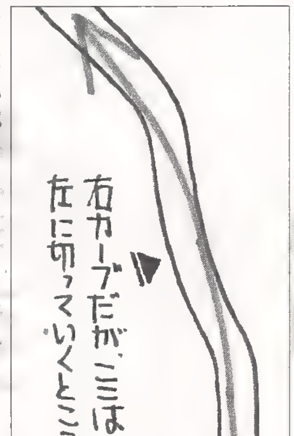
ここの左カーブは、全開ではとても走り抜けられないカーブ。

カーブの形は、適度にきつく長い。この長さがここを難しくしている。

ここのカーブを抜ける方法は、アクセルは全開のままだが、シフトを4速から2速に落とし、2速のトルクとその速度でドリフトしながら走り抜けていくのだ。

ここを難しくしているのが、そのきつさと長さといったが、これが、ドリフト走行にどんな影響を与えているのかというと、その長さときつさから、アウト＝イン＝アウトというラインで走らなくてもインキープで走るほうが速く走れる。そのため、1発で切り角を合わせて曲がるドリフトと違い、ハンドルの切り角を常に微調整して走るドリフトになる。

よりインへ、ぶつからないように！



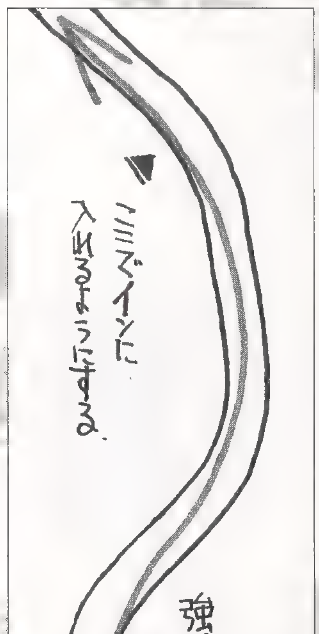

さてその難しいドリフトのやり方だが、一番難しいのはインにへばりつくための切り込みだ。

少しでも切り遅れると、まずインに入れない。さらに悪いことに、アウトにふくらんでいき、テールを壁にぶつけてしまうということ。

これを絶対防ぐため、進入は、一気に切り込むのではなく、ある程度切り込んで、インに向かうラインを作ってから切り込んでドリフト状態にもっていく。

切り込むのと同時に、シフトを4速から2速へ落とし、ドリフトしやすく、またドリフトのスピードに合わせてやる。このとき、アクセルは全開のままだ。

カーブの出口では、少しずつハンドルを戻し、シフトアップをして加速していく。滑らかに立ち上がろう。




## スピードをなるべく落とさない

さあ後半だ。山岳地帯を抜けて、街の中へ入ってくる。道幅は思ったほど広くない。そのため、しっかりしたラインを持っていないと、ぶつかったり、無駄な距離を走らされたりする。

コースマップを見てもわかるように、このあたりは、真っすぐのところが少ない。

ずっとハンドルを右か左に切り、最も速く走れるラインを求めて走るのだ。

ここの区間を速く走ろうとするとき、何に気をつけるかというと、必要以上にハンドルを切らないように走ること。

緩いカーブの中で、ラインを作っていくと、直線部分ができることがあるが、それを無視して、カーブの通りにハンドルを切ってしまい、加速しにくい。減速させてしまう。

こういうことに注意しつつ、走っていこう。

## 早めの切り返しでインへ！

街中に入って、前半は全開で、グリップ走行で走り抜けられる。ハンドルをできるだけ切らないように走ることをそこではしたが、後半に入ると、カーブはきつさを増し、グリップ走行では曲がれなくなる。

となると選ぶ走り方は、ドリフト走行となる。

緩いカーブを、左、左、右、と走り抜け、その次の左からきつくなる。

そのきつくなることを頭に置き、ここへの進入を考えていくと、その前の緩い左、右の2つのカーブからその作業を始めないと曲がれる弧が作れないことがわかる。

そこからラインを考えていくと、図のようなものになる。

緩い左、右を左のみと考え、なおかつ、きつい左に入るためのラインを作るため、アウト側を走るのだ。

このラインで走ることができると、そのきつい弧のラインで抜けられる。さらにそのラインを調整することで、次の右カーブのラインを作ることができるのだ。

ドリフトさせて曲がるカー




ブは、やはり入り口に気を使う。

ライン作りを覚えないとね。次の右カーブは、それなりにきつい。ここを高速で走り抜けるには、できるだけ大きな弧を作らなければならない。

カーブとカーブの間の距離を考えて、弧をつないでいく。

図のラインにのせるには、強引にハンドルを切っていかないと、のせることもドリフトさせることもできない。

早め早めに切り込んでいき、インを抜けていくことも忘れないこと。

次の左、左は、1つの大きな弧にしていくと走りやすくなる。

1つ目をややふくらんで、2つ目のインに楽に入れるようにするとさらにその先のカーブも楽になってくる。

## 大きな弧でコーナーを抜ける

後半の最大の難所。

街中を出て、コースは森林地帯へ入っていく。

この変化に合わせて、コースのほうも変わってくる。

上級コースでは、エスケープゾーン、ダートがあまり存在しないが、ここから先、きつい右カーブ、左カーブではバンクのついたダートがある。

中級コースまでの走り方だと、当然のごとくその中へ入っていき、少しでもコース幅を広く使っていた。スピードが上げられるからね。

ここも同じようにして弧を大きくして走り抜けようとすると…あら〜!マシンはすぐ横を向いてしまうのだー!

よく考えてみれば、中級コースで走り抜けていたダートは芝の部分ばかり。土のところはまずなかった。

「芝よりも土はグリップしない」を学んだわけだ。

これを教訓に、改めてここの2つのラインを作っていくと、図のようになる。

1つ目の右は、しっかり舗装道路上をドリフトでできる限り大きな弧を描いて走り、2つ目も、同じようにして、ダートに出ないようにし、弧を作っていく。

これでまずラインができた。

次は、いかにしてこのライン上にマシンをのせるかだ。

どちらのカーブもきつい。そのため、全開では曲がることはできない。ではどのぐらいのスピードで大丈夫なのか。

いろいろ調べていった結果、アクセル全開のまま、シフトを4速から2速にして抜けていくのがいいとわかった。

4速から2速に落とし、減速するのに加えて、ドリフトを起こすきっかけとしても使うのだ。しかしこれだけでは曲がれない。

ラインと、スピードがだいたい決まったらあとはハンドルの切り角、戻し方だ。

ドリフトして進入するとなると、その切り始めは、シフトダウンとほぼ同時になる。

そのシフトダウンと切り込みの場所から弧が作られるわけだが、図をみてもらうと、その弧は、カーブのかなり手前からできていることがわかるはず。そう、切り込みもシフトダウンも、かなり手前から始めるということだ。

ここのカーブでインに入れない、アウト側ダートに入ってしまう人は、だいたいがこのタイミングが遅いのだ。

思いきって手前にしてみてはいかがだろう。早すぎてインのダートに入ることもあるだろう。それもまた経験だ。

そのタイミングをつかむため、何回も走り込む。その中でつかんでいってほしい。

タイミングがわかってきたあとは切る量だ。

きついカーブのため、つい強めに切ってしまう。

ここまでやってきている人なら、少しの切り角でマシンは横を向き、ドリフトしてくれることを体験してきているので、すぐそれに気づくと思う。

ここも同じように、あまり切り込まず、シフトダウンによる減速を利用して、向きを変えていく。

あとは、1つ目、2つ目のカーブの大きさに合わせてあげればOK。

このほかに気をつけるとすれば、2つ目の出口、抜け方だ。

立ち上がりの加速を生かしたいため、出口ではハンドルを戻していき、ふくらんでいき、ダートへ。しかしすでにハンドルは真っすぐに近い。滑ることなく加速させることができるのだ。

## ひたすらやり込み安定させたい

1周ずつ各コースを走破してくるこのチャンピオンシップもついに上級コースを終了。

前半でトップに立ち、あとは自分との闘いになったわけだが、常にこういう上級なら問題はない。

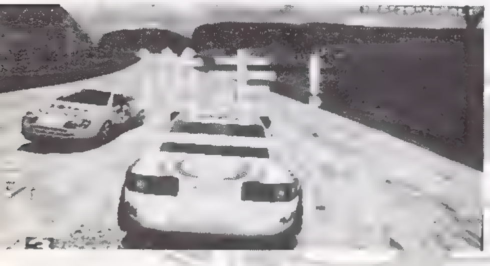
ミスを犯すというのは、いろいろ原因があると思う。

無茶をしてミスしている、ミスをリカバリーしたけどしきれなかったなどあるが、安定して走れる、きれいに走れる人というのは、やり込んでいく中で、いろいろな体験をし、いろんな失敗に遭い、それに対処してきた。その結果、ミスが生まれそうなとき、そのミスを予防するようなテクニックが身につくのだ。

常に自分の走りをチェックできるようになれるのが理想。

とはいうものの、やっぱりドライブゲームは難しいんだよね。センスも必要なんだけど、どれだけ好きになれるか、嫌々やっていて成長はまずしないしね。

まだまだこのゲーム、盛り上がりそうだ。



AM RAD DEPT. #2

Virtua Fighter 2

©SEGA

# リオン強化シリーズ バーチャファイター2

新キャラのみに与えられた移動技。今回はリオンのそれにスポットを当ててみたぞ。

リオンを強くしようぜ!!

## リオン対戦攻略 斜前歩・斜後歩編

新キャラ独特の技、せっかくあるなら有効に使っていきたいね。

担当：SHO

数あるリオンの技の中でも[illegible]特殊な斜前歩と斜後歩。その性質は相手の技をスカすことにある[illegible]たくさん存在する。今回はこの移動技の有効な使い方や技の性質を[illegible]いこう。

### 移動技の性質を知ろう

リオンを使っている人は今さらと思うかもしれないが、VF2・1ではこの移動技が強くなっているので、おさらいの意味をふくめて付き合ってほしい。

まず斜前歩、斜後歩は、技の使用中つまり移動中には投げられ判定が存在する。

これによって斜前歩を使って移動した時、相手がⓅ+Ⓖ、またはコマンド投げ入力をしていると投げられてしまう。


移動中に投げをくらった。事故、事故。

[illegible]移動技を封[illegible]移動中に投げをくらってしまう人もあるが[illegible]事故というもの。そしてこの技を使わないのはあまりにももったいないのでこれを機に見直してほしい。

その他に移動技には、相手の技をスカす性質を持っている。

ではどんな技をスカすのかというと、

- 中段蹴り
- 肘
- ヒザ蹴り
- すべての上段攻撃

といった感じだ。


うまく中段蹴りを避けた。

あと中段攻撃を基本的にはスカせるのだが、上からかぶせ系と、下から突き上げ系はスカすことはできない。

では斜前歩を使ったときにくらう技をキャラ別に紹介すると、

- アキラ
  - 右端脚
  - 連環腿
- ブライアント兄妹
  - ダッシュハンマーキック
  - ジャックナイフキック
  - サイドフックキック
  - サマーソルトキック
  - ラウンドキック
- ラウ、パイ
  - 腿登翼旋脚
  - 背転脚
- ウルフ
  - ボディブロー
- [illegible]
  - リバース[illegible]
- ジェフリー
  - [illegible]キック
- [illegible]
  - 旋風[illegible]
  - 水[illegible]
- 舜帝
  - 宙舞双転脚
- リオン
  - 旋風腿

そのほかにもコンビネーション系の技はくらってしまう。


下から突き上げ系。イタイってば!!


ブライアント兄妹にはよく止められる。上からかぶせる系と、

[illegible]は移動技を使って[illegible]避けても[illegible]多い。移動技は出した後にスキがあり、一発目の技を避けても二発目の技が当たってしまうのである。


[illegible]は当たる。キタ[illegible]


ジャックナイフはとどかなかったが…

### 斜前歩後の攻撃

初めに斜前歩後の有効な行動は

- 投げ
- 中段蹴り
- 穿弓腿

などがある。

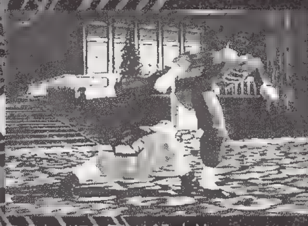
まず投げだが、これは相手の技を避けたとき技の硬化時間中に投げが入るといった感じなので一番使いやすく確実な方法だ。

しかし、通常投げだと投げ返しをされるので、できればコマンド投げを使っていきたい。

その投げだが、七星天分肘(←Ⓟ+Ⓚ)がオススメ。

自信がある人は貼身双勾手


斜前歩が終わる直後に投げ完成。


このときにコマンド入力!!



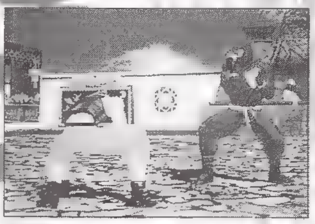
（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓖ）でもいいがコマンドがむずかしく、失敗しやすいのであまりオススメできない。やはり確実に投げをキメたい所なので七星天分肘のほうがいいだろう。
　この斜前歩後のコマンド投げは多少の先行入力ができて、斜前歩の⇘Ⓖを入れたら斜前歩が終わる少し前に投げのコマンド入力、例えば⇦Ⓟ＋Ⓚを入力すると斜前歩が終わった直後に投げがキマるので、ぜひ試してほしい。
　ほかの投げ技も先行入力で投げがキマればいいのだが、もし失敗したとき、採取砲靠（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）だと双耳旋風（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）などに技が変化してしまうので具合が悪い。そのために、失敗しても立ちⓅにしか変化しない七星天分肘のほうがいいのである。
　次は斜前歩後の中段蹴り。だが、この技を出すときには、斜前歩を使って相手との距離が中間距離のときに使うと有効だ。あまり遠すぎても当たらないし、近すぎてもしゃがみⓅなどに止められるので、その中間距離を覚えてほしい。感じとしてはラウンド開始時より少し離れた位置で斜前歩をするとベストだ。
　相手が斜前歩にビビって、しゃがみⓅなどを出してきたら中段蹴りが見事に当たる。
　もしガードされても五分の状態なので反撃もくらわない。


このぐらいの距離。

最後は穿弓腿。
　穿弓腿と書いたが下段攻撃であれば別にほかの技でもいい。だが、やはりダメージの一番多い技を使っていきたい。


穿弓腿以外でも可。

　下段攻撃が当たるとすれば斜前歩後の投げを見越して投げ返しやⓅⓀなどを出してくる相手だ。
　その他に前に紹介した中段蹴りを出す間合いのときにも奇襲として使えないことはない。
　斜前歩後の攻撃方法でもう一つ覚えていてほしいのがある。それは斜前歩、斜後歩が出終わった後には**必ず立ち状態**になることを利用して、立ち状態からでしか出せない技を連携として使う方法である。
　立ち状態から出る技といえば
●穿陰掌　（⇘Ⓟ）
●騰撃連捶　（⇙ⓅⓅ）
●傴歩背掃手（⇘Ⓟ＋Ⓖ）
などがある。
　この技は斜前歩のときと斜


移動後には…、

後歩のときでは使う技を選ぶ必要がある。
　斜前歩で相手に近づいたときは、穿陰掌や落撃掌、斜後歩で相手との距離をとったときには騰撃連捶や傴歩背掃手を使うといい。
　これで移動後の攻撃は終わるが攻めについてはまだまだバリエーションは広がると思うので、自分なりの攻めを考えてほしい。

## 防御の活用法

　移動技は攻めだけではなくディフェンス面でも多くの活用法があるのでそれを紹介していこう。

**●リングアウトを回避**
　えらく立派に書いたがとりあえずリングアウトにならないように移動すること。
　しかし注意する点がいくつかある。
　まず避けるときは**斜後歩**を使うこと。そして斜後歩を使うときには**背中が向いているほうに避ける**ので足の位置に注意する。
　押されているときにイキナリ斜後歩を使おうとすると、ガードがおろそかになり相手の技をくらってしまう。
　そんなときには相手の突進を1度しゃがみⓅで止めた後


こんな技を使ってみてはどうかな。

に斜後歩を使うとスムーズに避けることができる。
　斜後歩でリングサイドから避けるときも相手はリングアウトねらいでどんどん技を出し、押してくるので、斜後歩の後に中段蹴りを出してみるのも有効。


背の向きに注意してね。

**●ラウのラッシュを避ける**
　ラッシュの一番キツイ相手のラウ。
　その突進を逆手にとる方法もある。
　ラウに押しに押されリングサイドに追いつめられたときにラウ側はよく、斜上ⓅⓅ…とⓅを連打してくる。このときに斜後歩を使うとラウ側が自らリングアウトすることがある。
　ラウ側が斜上Ⓟ、斜上Ⓟでずっと押してくるときには一度しゃがみⓅで止めてから斜後歩で避けるといい。
　うまくラウの背後についたら連環穿掌（ⓅⓅⓅ）などで逆にリングアウトにしてやろう。
　と書いたこの技、滅多に成


してやったり!!

功することはないが、リングアウトされるよりはマシ。見事にキマれば相手にあたえる心理的ダメージは絶大だ。

**●裏回り法**
　リオンも舜帝と同じように倒れている相手に対して斜前歩で後ろにまわりこむことができる。
　やり方は中段蹴りなどで倒れた後に斜前歩を3回ぐらい使う。そのときに相手があせって、その場起き蹴りを出すと背後をとれる。


基本的には舜帝と同じ。

　しかしリオンには別の裏回り法があるので（VF2ムックact2参照）無理して使う必要はない。一応できる程度は知っておいてもソンはしない。

**●裏回り法に活用する**
　リオンには相手を倒した後に、箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）を使って背後にまわる独自の戦法があるが、それに少しアレンジを加えた方法を紹介しよう。
　まず相手を倒した後すぐに箭疾歩に行かずに、1～2回斜前歩を使いそこから箭疾歩を出す。そこで、相手がその場起き蹴りを出してきたら箭疾歩が当たり、相手が無敵起き上がりをしてきたら変な角度で裏に回ることができるのである。
　この連携、自分がどっちを向いているのかわからなくなりがちであまりオススメではない。中段蹴りで倒れたとき


斜前歩後に…、


箭疾歩を出す。

にはダウン攻撃にいき、傴歩背掃手などのダウン攻撃が当たらない技のあとにはこの連携を試すのもおもしろいかもしれない。
　この連携はまだ研究中で、なにかいい方法がある読者は情報を送ってほしいです。
　一応自分の中にある攻撃方法や防御方法を紹介してきたわけだが、試してみて使えるようであればどんどん自分のリオンを強くしてほしい。
　VF2・1ではリオンのこの移動技、相手技のホーミングがなくなり、強くなっているので機会があればまた紹介するので楽しみにね!!

# 選手データを一挙公開！

# ファイナルアーチ

**12球団の全選手データをもとに、起用法をワンポイントアドバイスしよう。**

担当：親子3代G党の立衆多

©SEGA 1995

## 中日

| 投　手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 今　中 | 左 | 168 | 147 | 1 | ／ | 3 | 1 | 1 |
| 佐　藤 | 右 | 130 | 140 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 郭 | 右 | 157 | 148 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 |
| 山　本 | 左 | 180 | 140 | 2 | 1 | 1 | ／ | 4 |
| キ　ク | 左 | 44 | 140 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 野　中 | 右 | 39 | 144 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 北　野 | 左横 | 26 | 136 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |

| 野　手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 矢　野 | 右 | 右 | 捕 | .217 | 1 | F | 334 | B | B | × |
| 中　村 | 右 | 右 | 捕 | .256 | 9 | D | 403 | B | B | |
| 立　浪 | 右 | 左 | 内 | .274 | 10 | C | 404 | B | A | |
| 仁　村 | 右 | 右 | 内 | .258 | 4 | D | 375 | B | A | |
| 金　村 | 右 | 右 | 内 | .299 | 0 | C | 464 | B | B | |
| 前　原 | 右 | 右 | 内 | .206 | 4 | F | 314 | B | B | ○ |
| 鳥　越 | 右 | 右 | 内 | .224 | 0 | F | 311 | B | B | × |
| 大　豊 | 左 | 左 | 内 | .310 | 38 | C | 623 | C | B | |
| 清　水 | 右 | 右 | 外 | .275 | 0 | D | 301 | A | B | |
| ホール | 左 | 左 | 外 | .277 | 22 | D | 500 | C | B | |
| 彦　野 | 右 | 右 | 外 | .284 | 6 | D | 407 | B | B | ○ |
| 山　崎 | 右 | 右 | 外 | .262 | 3 | D | 561 | B | B | |
| 川　又 | 左 | 左 | 外 | .269 | 2 | D | 374 | B | B | × |
| パウエル | 右 | 右 | 外 | .324 | 20 | A | 532 | B | B | |

（ADVICE）今中、山本の両エースが安定。2人のリレーで相手の攻撃を封じ、破壊力抜群のクリーンアップで長打攻勢をかけよう。

## 巨人

| 投　手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 斉藤(雅) | 右横 | 157 | 144 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 槙　原 | 右 | 164 | 145 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 |
| 桑　田 | 右 | 179 | 148 | 2 | 1 | ／ | 3 | 2 |
| 川　口 | 左 | 140 | 137 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 阿波野 | 左 | 108 | 142 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 橋　本 | 右 | 32 | 142 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 |
| 石　毛 | 右 | 29 | 149 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 |

| 野　手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 村田(真) | 右 | 右 | 捕 | .248 | 10 | E | 385 | B | B | |
| 大久保 | 右 | 右 | 捕 | .294 | 9 | E | 551 | C | B | ◎ |
| 川　相 | 右 | 右 | 内 | .302 | 0 | B | 366 | A | B | ○ |
| 元　木 | 右 | 右 | 内 | .280 | 4 | D | 341 | B | B | |
| 岡　崎 | 右 | 左 | 内 | .257 | 6 | D | 397 | B | B | ○ |
| 落　合 | 右 | 右 | 内 | .280 | 15 | C | 433 | C | B | |
| 原 | 右 | 右 | 内 | .290 | 14 | D | 543 | B | B | |
| ハウエル | 右 | 左 | 内 | .251 | 20 | D | 466 | C | B | |
| 緒　方 | 右 | 両 | 両 | .230 | 0 | F | 306 | A | B | |
| 広　沢 | 右 | 右 | 内 | .271 | 26 | D | 505 | C | B | |
| 屋　敷 | 右 | 両 | 外 | .138 | 0 | F | 306 | A | B | |
| 吉　村 | 左 | 左 | 外 | .175 | 3 | F | 335 | C | B | |
| マック | 右 | 右 | 外 | .333 | 15 | A | 500 | A | B | |
| 松　井 | 右 | 左 | 外 | .294 | 20 | B | 486 | B | B | |

（ADVICE）捕手は大久保に代えてしまおう。ハウエル、広沢については原、または緒方と代えても面白い。投手は12球団随一の安定度を誇る。

## ヤクルト

| 投　手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 岡　林 | 右 | 188 | 140 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 川　崎 | 右 | 154 | 148 | 2 | 1 | ／ | 1 | 1 |
| 伊　東 | 右 | 145 | 143 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| ブロス | 右 | 130 | 148 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 石　井 | 左 | 60 | 144 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 山　田 | 右 | 55 | 150 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 高　津 | 右横 | 38 | 137 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 |

| 野　手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古　田 | 右 | 右 | 捕 | .238 | 3 | C | 385 | B | A | × |
| 野　口 | 右 | 右 | 捕 | .270 | 0 | E | 327 | B | A | |
| 池　山 | 右 | 右 | 内 | .260 | 19 | D | 522 | B | B | |
| オマリー | 右 | 左 | 内 | .314 | 15 | A | 531 | C | B | ○ |
| 土　橋 | 右 | 右 | 両 | .254 | 12 | E | 424 | B | A | ○ |
| 大　野 | 右 | 右 | 内 | .216 | 5 | E | 401 | B | B | |
| 真　中 | 左 | 左 | 外 | .227 | 5 | E | 374 | B | B | ○ |
| 城 | 右 | 右 | 外 | .278 | 0 | E | 370 | A | B | |
| 飯　田 | 右 | 右 | 外 | .290 | 3 | B | 378 | A | A | ○ |
| ミューレン | 右 | 右 | 外 | .248 | 23 | C | 543 | B | B | |
| 荒　井 | 左 | 左 | 外 | .268 | 2 | D | 375 | B | B | |
| 秦 | 右 | 左 | 外 | .262 | 9 | D | 437 | B | B | |
| 金　森 | 右 | 左 | 外 | .271 | 0 | D | 322 | B | B | |
| 橋　上 | 右 | 右 | 外 | .238 | 1 | E | 366 | B | B | |

（ADVICE）荒井に代えて駿足の城を使うとよい。投手は山田、高津の2枚ストッパーが控えているので、先発投手を長く持たせる必要がないのは強みだ。

## 横浜

| 投　手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 斉　藤 | 右 | 165 | 144 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 |
| 有　働 | 右 | 119 | 138 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 野　村 | 左 | 142 | 140 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 |
| 五十嵐 | 右 | 108 | 138 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 島　田 | 右 | 59 | 140 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 盛　田 | 右 | 38 | 145 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 佐々木 | 右 | 34 | 149 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 |

| 野　手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 谷　繁 | 右 | 右 | 捕 | .228 | 5 | E | 342 | B | A | |
| 秋　元 | 右 | 右 | 捕 | .233 | 0 | F | 327 | C | B | × |
| 進　藤 | 右 | 右 | 内 | .237 | 4 | D | 351 | B | B | |
| 波　留 | 右 | 右 | 両 | .298 | 3 | C | 457 | A | A | |
| 石　井 | 右 | 左 | 内 | .251 | 3 | C | 354 | A | A | |
| 高　橋 | 右 | 両 | 両 | .198 | 1 | F | 327 | B | B | |
| 駒　田 | 左 | 左 | 内 | .284 | 13 | B | 439 | B | B | |
| ローズ | 右 | 右 | 内 | .296 | 15 | A | 466 | B | B | ○ |
| 横　谷 | 右 | 左 | 外 | .267 | 1 | D | 365 | C | B | |
| 宮　里 | 右 | 左 | 外 | .238 | 0 | D | 301 | B | B | |
| 畠　山 | 右 | 右 | 外 | .292 | 11 | B | 440 | B | A | |
| 佐　伯 | 左 | 左 | 外 | .258 | 11 | C | 456 | B | B | ○ |
| ブラッグス | 右 | 右 | 外 | .315 | 35 | A | 624 | B | A | |
| 鈴　木 | 右 | 左 | 外 | .260 | 3 | D | 413 | B | B | |

（ADVICE）足の速い1、2番コンビで相手をかき回していこう。代打の切り札、佐伯をうまく使うなどして先行し、終盤は佐々木を投入して逃げ切ろう。

### 表の見方

投手の欄にあるアルファベットは、左から順にシュート、シンカー、フォーク、カーブ、スライダーを略して表したものである。

打者のMという欄は、ミートポイントの広さを表している（Aが最高ランク）。

「得」とは得点圏にランナーを置いたときの勝負強さを表す。二重丸は特に強く、逆にバツ印は弱いという意味である。

また、表組みにしていないが、左投手に強い選手と弱い選手が何人かいる。ここでそれらの選手をリストアップしておこう。

〈左投手に強い選手〉

山崎（中日）、波留（横浜）、正田（広島）、清原（西武）、若井（ダイエー）、西村（ロッテ）、広瀬、片岡（以上日本ハム）

〈左投手に弱い選手〉

秋元（横浜）、緒方（広島）、植田（西武）、植田（オリックス）

※投手のバッティングに関するデータ、および全員の背番号と体格は省略しました。

## 阪神

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 山崎 | 右 | 147 | 138 | | 2 | 2 | | 2 |
| 薮 | 右 | 171 | 145 | | | 2 | 2 | 2 |
| 仲田 | 左 | 126 | 135 | 2 | | 2 | 2 | |
| 湯舟 | 左 | 130 | 137 | | | 2 | 2 | 2 |
| 山沖 | 右 | 129 | 144 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 郭李 | 右 | 45 | 150 | | | 3 | 1 | 2 |
| 古溝 | 左 | 39 | 142 | 2 | | 2 | 2 | 2 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 関川 | 右 | 左 | 捕 | .269 | 2 | D | 333 | B | B | |
| 山田 | 右 | 右 | 捕 | .204 | 3 | F | 318 | C | B | |
| 八木 | 右 | 右 | 内 | .259 | 6 | D | 411 | B | A | |
| 和田 | 右 | 右 | 内 | .318 | 2 | A | 375 | A | A | |
| 真弓 | 右 | 右 | 外 | .270 | 2 | C | 423 | C | B | ○ |
| 久慈 | 右 | 左 | 内 | .251 | 0 | B | 344 | B | A | |
| グレン | 右 | 右 | 内 | .282 | 27 | C | 600 | B | B | |
| クールボー | 右 | 右 | 内 | .303 | 19 | B | 500 | B | B | |
| 鮎川 | 右 | 左 | 内 | .257 | 2 | D | 373 | B | A | |
| 亀山 | 右 | 左 | 外 | .284 | 9 | C | 435 | B | A | |
| 長島 | 左 | 左 | 外 | .310 | 4 | C | 489 | B | B | |
| 新庄 | 右 | 右 | 外 | .251 | 17 | D | 451 | B | A | ◎ |
| 石嶺 | 右 | 右 | 外 | .246 | 17 | E | 406 | C | B | |
| 南牟礼 | 右 | 右 | 外 | .247 | 2 | D | 380 | B | B | ○ |

(ADVICE) 12球団中最低の投手陣だけに、打線の爆発が勝利への必須条件となる。両外国人選手と新庄の前にランナーをためて回せ!

## 広島

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 紀藤 | 右 | 152 | 147 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 片瀬 | 右 | 131 | 142 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 近藤 | 右 | 87 | 143 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 |
| チェコ | 右 | 120 | 150 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 望月 | 右 | 56 | 143 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| 佐々岡 | 右 | 74 | 146 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 大野 | 左 | 28 | 148 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 瀬戸 | 右 | 右 | 捕 | .189 | 0 | E | 300 | B | A | |
| 西山 | 右 | 右 | 捕 | .284 | 3 | D | 373 | A | B | |
| 正田 | 右 | 両 | 内 | .280 | 5 | E | 413 | B | A | |
| 小早川(毅) | 右 | 左 | 内 | .247 | 6 | B | 402 | B | B | |
| 野村 | 右 | 左 | 内 | .303 | 10 | A | 417 | A | B | |
| 江藤 | 右 | 右 | 内 | .321 | 28 | D | 604 | A | B | |
| 緒方 | 右 | 右 | 内 | .278 | 2 | D | 425 | A | B | × |
| 山田 | 右 | 右 | 内 | .200 | 0 | D | 369 | B | B | |
| 仁平 | 右 | 右 | 外 | .267 | 3 | D | 369 | A | B | ○ |
| 前田 | 右 | 左 | 外 | .321 | 20 | B | 508 | B | A | |
| 金本 | 右 | 左 | 外 | .268 | 17 | D | 550 | B | B | ○ |
| 西田 | 左 | 左 | 外 | .222 | 0 | E | 317 | B | B | |
| 音 | 左 | 左 | 外 | .294 | 5 | D | 415 | B | B | |
| 河田 | 右 | 左 | 外 | .264 | 2 | D | 386 | B | B | |

(ADVICE) 足の速い選手がズラリと並ぶ。長打力プラス機動力で多彩な攻めができるのは強みだ。投手は大野の使いどころにすべてがかかっている。

## オリックス

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 佐藤 | 右 | 166 | 142 | 1 | 1 | | 1 | |
| 長谷川 | 右 | 158 | 140 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 野田 | 右 | 182 | 143 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 星野 | 左 | 166 | 138 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 |
| 野村 | 左 | 44 | 135 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 渡辺 | 右 | 43 | 140 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 伊藤 | 右 | 46 | 135 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 高嶋 | 右 | 右 | 捕 | 2684 | 2 | D | 375 | B | A | × |
| 高田 | 右 | 左 | 捕 | .271 | 3 | D | 382 | C | B | |
| 福良 | 右 | 右 | 内 | .301 | 3 | B | 398 | B | A | ○ |
| 勝呂 | 右 | 右 | 内 | .254 | 3 | E | 341 | B | B | |
| 田口 | 右 | 右 | 両 | .307 | 6 | A | 429 | A | B | |
| 岡田 | 右 | 右 | 内 | .277 | 2 | C | 375 | B | B | |
| ニール | 右 | 左 | 内 | .280 | 15 | C | 500 | B | B | |
| 小川 | 右 | 右 | 内 | .303 | 4 | B | 397 | B | B | |
| 本西 | 右 | 右 | 両 | .283 | 4 | C | 402 | B | B | |
| 藤井 | 右 | 左 | 外 | .245 | 13 | E | 430 | B | B | |
| DJ | 左 | 左 | 外 | .296 | 23 | C | 500 | B | B | |
| 平塚 | 右 | 右 | 外 | .234 | 7 | F | 413 | B | B | |
| 高橋(智) | 右 | 右 | 外 | .260 | 5 | D | 415 | B | B | |
| イチロー | 右 | 左 | 外 | .385 | 13 | A | 562 | A | A | |

(ADVICE) 驚異の出塁率を誇るイチロー。それにクリーンアップがこたえればあっという間に得点できることだろう。投手陣の抑えにやや不安あり。

## 西武

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 新谷 | 右 | 112 | 144 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 郭 | 右 | 126 | 149 | 1 | 1 | 2 | 1 | |
| 小野 | 左 | 122 | 143 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 渡辺(久) | 右 | 157 | 145 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 潮崎 | 右横 | 37 | 145 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 |
| 鹿取 | 右横 | 46 | 138 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 |
| 杉山 | 左 | 27 | 148 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 伊東 | 右 | 右 | 捕 | .254 | 8 | E | 388 | A | A | |
| 植田 | 右 | 右 | 捕 | .222 | 2 | F | 352 | B | A | |
| 清原 | 右 | 右 | 内 | .279 | 26 | C | 526 | B | B | ○ |
| 辻 | 右 | 右 | 内 | .294 | 4 | B | 388 | B | A | |
| 田辺 | 右 | 右 | 内 | .338 | 8 | B | 480 | B | A | |
| 鈴木 | 右 | 左 | 内 | .350 | 12 | B | 585 | C | C | |
| 奈良原 | 右 | 右 | 内 | .248 | 0 | E | 300 | A | B | |
| 佐々木 | 左 | 左 | 外 | .285 | 20 | C | 457 | A | A | ○ |
| 吉竹 | 左 | 左 | 外 | .243 | 4 | E | 349 | A | B | |
| ジャクソン | 右 | 右 | 外 | .317 | 10 | A | 400 | A | B | |
| 垣内 | 右 | 右 | 外 | .184 | 7 | F | 440 | A | B | |
| 大塚 | 右 | 左 | 外 | .311 | 1 | E | 300 | B | B | ○ |
| 安部 | 左 | 左 | 外 | .348 | 3 | B | 529 | B | B | ○ |
| デストラーデ | 右 | 両 | 外 | .208 | 5 | F | 500 | B | B | |

(ADVICE) 3枚ストッパーを擁する投手陣は絶品。機動力をメインに使った攻めになるが、鈴木だけは例外。代走を出すタイミングを測ること。

## ダイエー

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 吉田(豊) | 左 | 146 | 142 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 |
| 渡辺(秀) | 右 | 108 | 140 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 若田部 | 右 | 164 | 146 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 工藤 | 左 | 139 | 145 | 1 | 4 | 3 | / | 1 |
| 木村 | 右 | 41 | 142 | 1 | 1 | 2 | / | 3 |
| 下柳 | 左 | 46 | 145 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| シグペン | 左 | 27 | 145 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 安田 | 右 | 右 | 捕 | .241 | 1 | E | 353 | B | B | |
| 吉永 | 右 | 左 | 捕 | .284 | 19 | C | 502 | B | A | |
| 石毛 | 右 | 右 | 内 | .266 | 11 | D | 407 | B | A | |
| 松永 | 右 | 両 | 内 | .314 | 8 | A | 433 | A | A | |
| 森脇 | 右 | 右 | 内 | .259 | 0 | D | 398 | B | B | |
| 藤本 | 右 | 右 | 内 | .243 | 11 | E | 426 | B | A | ○ |
| 浜名 | 右 | 左 | 内 | .260 | 6 | D | 361 | A | A | |
| 小久保 | 右 | 右 | 内 | .215 | 6 | D | 358 | B | B | |
| 湯上谷 | 右 | 右 | 外 | .146 | 0 | D | 320 | B | B | |
| 秋山 | 右 | 右 | 外 | .254 | 24 | C | 524 | A | A | |
| 若井 | 右 | 左 | 両 | .317 | 1 | C | 361 | C | B | |
| 山崎 | 左 | 左 | 外 | .255 | 0 | D | 334 | B | B | |
| カズ山本 | 左 | 左 | 外 | .317 | 11 | A | 466 | B | C | |
| ライマー | 右 | 左 | 外 | .298 | 26 | B | 556 | B | B | ○ |

（ADVICE）
カズ山本を山崎と代えるか、代打の切り札として温存するかは迷うところ。打線が充実している反面、投手陣は弱い。工藤、吉田、木村が○。

## 近鉄

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 高村 | 右 | 138 | 149 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 山崎 | 右 | 172 | 145 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 |
| 西村 | 右 | 125 | 140 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| パウエル | 左 | 108 | 140 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 香田 | 右 | 90 | 140 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 佐野 | 右横 | 49 | 137 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 赤堀 | 右 | 49 | 147 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古久保 | 右 | 右 | 捕 | .202 | 6 | F | 355 | C | A | |
| 光山 | 右 | 右 | 捕 | .243 | 5 | B | 368 | B | A | |
| 大島 | 右 | 両 | 内 | .285 | 5 | C | 431 | B | A | × |
| 石井 | 右 | 右 | 内 | .316 | 33 | A | 605 | A | B | |
| 大石 | 右 | 右 | 内 | .270 | 2 | D | 355 | B | A | |
| 吉田(剛) | 右 | 右 | 内 | .329 | 2 | C | 459 | B | B | |
| 水口 | 右 | 右 | 内 | .272 | 5 | C | 408 | B | A | |
| 中村(紀) | 右 | 右 | 内 | .281 | 8 | C | 496 | B | B | |
| 鈴木 | 右 | 右 | 外 | .263 | 19 | D | 455 | B | B | ○ |
| 村上 | 右 | 右 | 外 | .208 | 1 | F | 305 | B | B | |
| 中根 | 右 | 右 | 外 | .291 | 10 | B | 489 | B | B | |
| 内匠 | 左 | 左 | 外 | .243 | 2 | E | 336 | B | B | |
| ブライアント | 右 | 左 | 外 | .293 | 35 | E | 624 | C | B | ○ |
| スチーブンス | 左 | 左 | 外 | .288 | 20 | C | 569 | D | B | ○ |

（ADVICE）
大石と水口を代えてもよい。超重量級のクリーンアップで大量点を取ったなら、佐野、赤堀とつないで楽々逃げ切りが可能だ。

## 日本ハム

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 西崎 | 右 | 189 | 148 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| 武田 | 右 | 130 | 141 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 |
| 河野 | 左 | 114 | 145 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| グロス | 右 | 154 | 140 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 芝草 | 右 | 66 | 143 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| 長富 | 右 | 76 | 145 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 金石 | 右 | 59 | 146 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 |

| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 田村 | 右 | 右 | 捕 | .232 | 5 | F | 408 | C | B | |
| 田口 | 右 | 右 | 捕 | .159 | 0 | E | 340 | B | A | |
| 広瀬 | 右 | 右 | 内 | .281 | 2 | B | 360 | A | A | |
| 白井(一) | 右 | 両 | 内 | .252 | 2 | B | 360 | A | A | |
| 田中 | 右 | 右 | 内 | .286 | 27 | C | 518 | B | A | ○ |
| 片岡 | 右 | 左 | 内 | .219 | 11 | E | 420 | B | A | |
| マッキントッシュ | 右 | 右 | 内 | .338 | 18 | B | 500 | B | B | |
| 小川 | 右 | 左 | 両 | .264 | 3 | C | 407 | B | B | ○ |
| 森 | 右 | 右 | 内 | .259 | 2 | E | 385 | B | B | |
| 鈴木 | 右 | 左 | 外 | .244 | 3 | D | 360 | A | B | |
| 中島 | 右 | 右 | 外 | .189 | 6 | E | 432 | B | B | × |
| 五十嵐 | 右 | 右 | 外 | .287 | 1 | C | 432 | B | B | ○ |
| デューシー | 右 | 左 | 外 | .268 | 17 | C | 500 | A | B | |
| 大見 | 左 | 左 | 外 | .275 | 0 | D | 311 | B | B | × |

（ADVICE）
打線、投手ともに戦力はもうひとつ。しかし守備では肩の強い選手が揃っていて隙がない。少ないチャンスを確実にモノにできるかが重要。

## ロッテ

| 投手 | 投法 | 耐久 | 球速 | SH | SI | FO | CU | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 榎 | 右 | 132 | 140 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 |
| 伊良部 | 右 | 193 | 159 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| 小宮山 | 右 | 138 | 143 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| ヒルマン | 左 | 120 | 138 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 |
| 内藤 | 右 | 88 | 142 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 成本 | 右 | 46 | 144 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| 河本 | 左 | 52 | 144 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 |

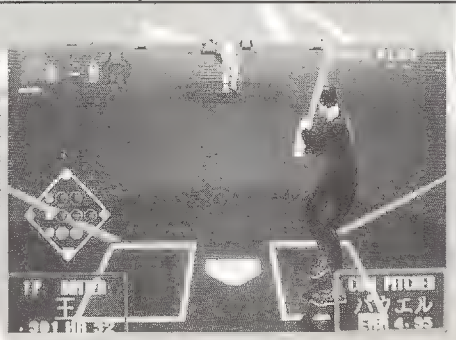
| 野手 | 投 | 打 | 守備 | 打率 | 本 | M | パワー | 足 | 肩 | 得 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 定詰 | 右 | 右 | 捕 | .179 | 2 | B | 320 | C | A | |
| 猪久保 | 右 | 右 | 捕 | .240 | 0 | D | 360 | B | A | |
| 愛甲 | 左 | 左 | 内 | .291 | 5 | B | 420 | B | B | |
| 堀 | 右 | 右 | 内 | .236 | 7 | E | 389 | A | B | |
| 初芝 | 右 | 右 | 内 | .290 | 17 | B | 495 | B | A | |
| 南渕 | 右 | 右 | 内 | .276 | 6 | C | 408 | B | B | |
| 五十嵐 | 右 | 左 | 内 | .281 | 3 | C | 378 | B | B | |
| 樋口 | 右 | 左 | 内 | .343 | 0 | E | 413 | B | B | |
| 島田 | 右 | 右 | 内 | .245 | 4 | D | 350 | B | B | |
| 平井 | 左 | 左 | 外 | .281 | 5 | C | 428 | C | B | |
| 西村 | 右 | 両 | 外 | .247 | 2 | D | 360 | A | B | |
| フランコ | 右 | 右 | 外 | .319 | 20 | A | 500 | B | B | |
| インカビリア | 右 | 右 | 外 | .248 | 22 | E | 500 | B | B | |
| 山下 | 右 | 左 | 外 | .283 | 3 | C | 439 | B | B | |

（ADVICE）
フランコ以外はやや迫力に欠ける打撃陣。豪速球の伊良部を軸にして、終盤は継投策で逃げ切ろう。未知の男、インカビリアの活躍に期待。

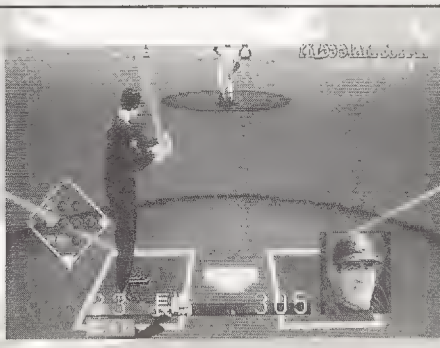
### ちょっと教えてア・ゲ・ル

実はこのゲームに隠しチームが入っていることが判明した。なんでも往年の名選手ばかりを集めた、夢の（オヤジ向けの!?）チームということらしい。

「つ、使いたいぜ！」と思ったそこのキミ、正しい出し方はまだ秘密だけど、ひとつ探してみてはいかがかな？




こ、この一本足打法は！



ミ、ミスターが使えるぞ！親父に知らせなきゃ…。

# ネオジオ初の快挙だ

# STAKES WINNER

**しばらく競馬から離れて生活してると、もうわけがわかんなくなるんだねェ。もっと馬やんなきゃね。**

## ステークスウィナー

担当：Dr. ACE

©ザウルス

どんどん出来上がっていくステークスウィナー。さらに面白さを深めてヴァージョンアップだ。おもちゃショーなどで見たことのある人も、今ではあれからまた違うゲームとなっているので、注目しよう。

## コマンドの追加

さて前回文章のなかでちょっとだけ書かれた（覚えてない人が多数であろうか）スーパーダッシュ。これが詳しく決定された。コマンド名は「ハイパーダッシュ」だ。



無理してでも3着に入らないときなどは、勿体がらず使ってしまおう。

これは、アイテムを拾ってから使用可能なコマンド技で、その性能たるや他のコマンド技とは比較にならないほど。



こんなときは使わないほうがよろしい。

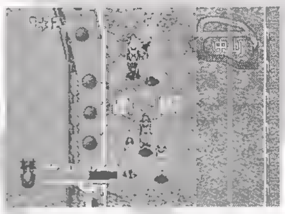
スタミナ切れだろうが何だろうがお構いなしに使えて、しかも馬の最高速以上のスピードで突っ走る、というとんでもない性能を誇るのだ。但し使うためにはいろいろな条件が絡んでくる。以下。



使えるようになったら！マークが点灯だ。

コースの所々に落ちている、とあるアイテムを一定数以上集めるとこのハイパーダッシュが使えるのだが、この集める数と効果は脚質によって違ってくる。逃げ、先行は3つ、差し、追い込みは4つ集めなくてはならない。技の効果時間は、逃げが1番短く、追い込みは最も長い。このことで馬に性能差がはっきり出るようになった。自分に合った馬を探そう。

この素晴らしいコマンド技、ハイパーダッシュだがレース中使える場所は決められていて、どこでも使えるというものではない。アイテムが溜まっていてホームストレートに差しかかってから、馬顔メーターに変化があるのだが、そこでエクスクラメーションマークが点灯したときに、初めて使用が可能になるのだ。馬顔メーターを消してゲーム進めている場合は、自分でいくつかアイテムを拾ったかきちんと数えておこう。



大きい！と小さいニンジン。この場合何方が得かな。

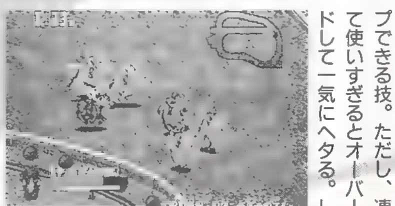


これはもう間違いなく！だね。

また、このコマンド技はアイテムを一定数集めると使えるものだが、それ以上集めるとどうなるのか。逃げ、先行は3つ、差し、追い込みは4つ、集めた基本値に、さらに2つ拾うことで、ハイパーダッシュが1段パワーアップする。ハイパーダッシュは、逃げより先行、先行より追い込み、というように脚質が差し切り型であればあるほど性能が高いのだが、さらに2つ拾っておけば1段階上の性能で効果が発動されるのだ。逃げ馬なら先行馬並に、差し馬なら追い込み馬並に、追い込み馬はさらに上を、とそれぞれハイパーダッシュの効果持続時間が長くなるので、出来るだけアイテムは溜めるようにゲームを進めていって、ここぞといったレースでレコードタイムを出すために一気に使うのがよかろう。

…と、ハイパーダッシュはいつでも使えるというものではないので、他のコマンド技もきちんとマスターしておかなくてはならないだろう。クドいような気もするが、新たなコマンドも紹介したことだし、もう1度コマンドをお復習ってみよう。

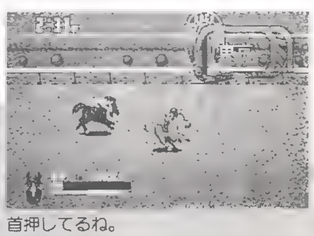
見せ鞭は、鞭を使わず鞭を使用したほどにスピードアップできる技。ただし、連続して使いすぎるとオーバーロードして一気にヘタる。しかも



見せ鞭は音で判断だ。

結構失敗しやすい技なので、そうなるとコマンドの関係上、連続して使うも何もその前にヘタってしまうので、ボタンのタイミングはしっかり覚えてから使用しよう。どこでも使える重宝モノのわざだ。

首押しは、もうスタミナを完全に使い果たした、手綱も鞭も効かない、さて困ったどうしよう、てなときに使う技だ。横スクロール時のみ使用可能なコマンド技で、ということは最後の直線でしか使う

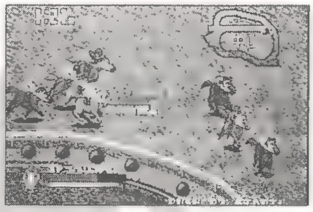


首押してるね。



こんなときは前を開けてハイパーダッシュしかない。

ことはないだろう。最後の手段として使うのだろうが、その前になるべくスタミナ切れを起こさないようにレースを運ぶように心掛けよう。
　馬群割りも横スクロール時専用技。スタミナを消耗するので、最後の直線でもないかぎり使うことはないだろう。特にガッツの少ない馬はなるべく、時間がかかってでも隣の馬にプレッシャーをかけて道を開けていったほうが賢明と思われる。でも、前が開いていないかぎり陥りたくはないものだ。
　急減速は考えている以上に使うことになるだろう。このゲームでは手綱ボタンはスピードアップであって、馬を抑えたりするものではないので、代わりにこの急減速なるコマンド技で馬を抑えることになる。別に引っかかるわけではないが、ついつい知らないあいだにスピードが出すぎていることがよくある。そのまま


こんなときに使やしないが、急減速だ。

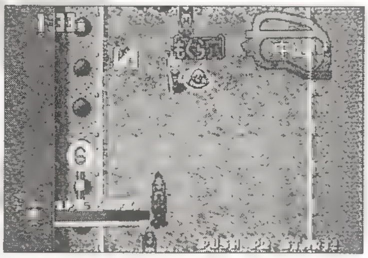
**右向きのとき**

| | |
|---|---|
| 見せ鞭 | B、A |
| 首押し | →+A |
| 馬群割り | →、→ |
| 急減速 | ←、← |
| ハイパーダッシュ | →、←、→、A |

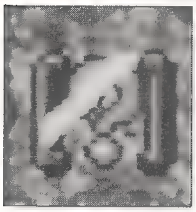
でいると馬がバテてしまいそうなときに使おう。きちんと馬顔メーターに注意を払っていれば、使い所は自ずと分かるだろう。なお、このコマンド技も横スクロール時のみ使用可能だ。
　この5つのコマンド技はいつでも使えるよう、そんなに難しいコマンドというものではないので、しっかり熟練しておこう。

## アイテムも追加

　ハイパーダッシュが加わったことにより、アイテムもまた、追加されたものがある。


けっこうかわいいモグラだ。

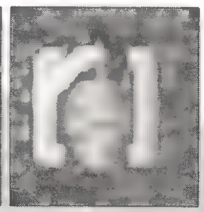
　「!」マーク。このエクスクラメーションマークのアイテムを一定数集めてハイパーダッシュを使おう。というものだが、このアイテムは大と小の2種類が存在する。大が1つ分で、小は半個分の価値がある。このアイテムは、その拾ったレースのみでなく次のレースに持ち越しが出来るので、出来るだけ溜めるようにしてあとあとのレースで使うようにしておこう。

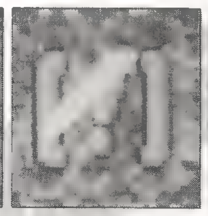

ランダムアイテムだ。

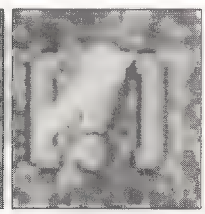

シビレ薬も避けよう。


モグラ穴、注意。

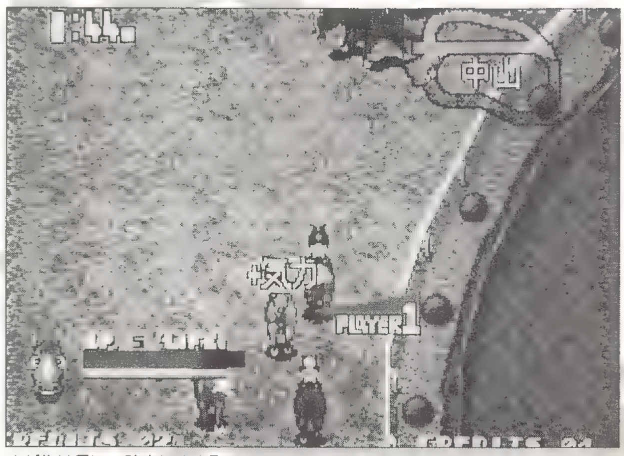

小さいニンジン。

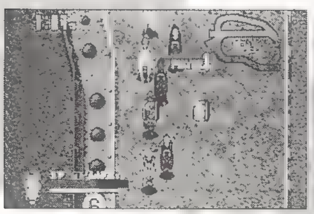

大きいニンジン

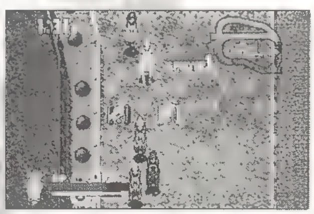

これは0．5つ分


これが1つのハイパーダッシュアイテム

ニンジンはスタミナ回復アイテムだ。レースで価値が見えなくなるほどスタミナを消耗しているようなら、優先順位第1位に立ててアイテムが出たら真っ先に拾うことにしよう。1/4ぐらい体力が回復するぞ。でも、なるべくならスタミナ消費を出来るだけ抑えて「!」アイテムの方を拾っていけるようにして進めよう。
　痺れ薬は出来ることなら拾いたくないアイテムだが、別に拾ってもデメリットはたいしたことはないので、モグラ穴が一緒に出現してしまって避けるに避けられないようなら、こちらを選ぶこと。拾ってもレバーが一時的にイカレるだけなので我慢できる範囲だ。もちろん、自ら進んで拾いに行く必要はないのだけれど。
　羽は鞭を入れずにスピードアップ出来るアイテム。これは良さそうなアイテムにも見えるが、これこそ目先の利益アイテム。モグラ穴を避けたらこれを取ってしまうことになった、とかいうのなら仕方ないが、やっぱりニンジンか「!」マークを拾っておきたいところだ。


まだ先は長い。確実に！を取っていこう。


ここは冒険。取るしか。


こんなときは！だが…

　モグラ穴は何があっても避けること。拾ってしまうとスピードがガクンと落ちることになる。前方にモグラ穴が並んで出現したら、大回りして逃れるかライン合わせで避けよう。
　あともう1つは「?」マーク。クエスチョンマークのアイテムは効果がランダムで現れる。ニンジンの効果も得られるかもしれないし、モグラ穴かもしれない。何の効果があるのかは拾ってみなければ分からないのだ。並んで出たアイテムが「!」マークにニンジンなら迷わずそちらを選ぶべきだろうが、モグラ穴と一緒に出現したのなら、冒険してこれを拾ってみるのもいいかもしれない。もしかすると「!」が拾えるかもしれない。

## レース選びを覚えよう

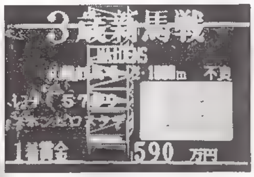
　前々から予告していたゼロファイターのみでの攻略、というのはちょっと攻略があまりにも浅くなりそうなのでとりやめて、逃げ、先行タイプの攻略と、差し、追い込みタ


1代前まで分かる血統だ。

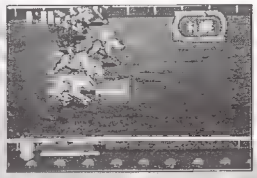
イプの攻略の2種類の攻略ということで進めていくことにしましょう。とりあえず、まずは新馬戦を題材に短いレースで見ていってみよう。

　まず、逃げ、先行タイプはスタートしたら鞭を叩くだけ叩いて1馬身ほど引き離しに掛かろう。あとは手綱ボタンを適当に、本当に叩いて最後の直線に差し掛かったら、他馬とスタミナと相談して鞭を叩こう。

　差し、追い込みタイプはスタート時に、やっぱり鞭を叩いて前に出ていい位置をキープすることになる。で、やっぱりそのままいい位置をキープしてホームストレートで鞭を叩こう。ぜんぜん差しもいけないけれど、でもこう走るのが基本。とにかく脚質よりもレース中の好位置キープに心掛けよう。

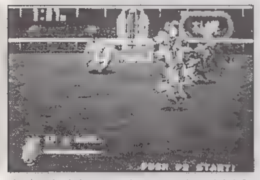


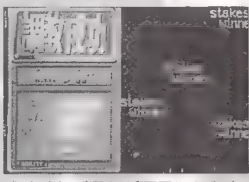
不良馬場での新馬戦。出足最悪。


最初はとにかくムチを叩こう。

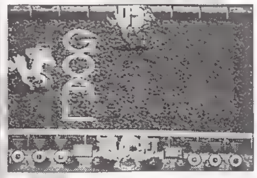

コーナーでのこの位置取りならバッチリ。


最終コーナーを回る頃にはトップにいよう。


あとは連打。最終コーナーはバテないからいくらでも叩ける。
上げたい項目で選ぼう。



成功すれば選んだ項目にもう１つ加算される。



タイムを残してゴール出来るかで能力が決まる。

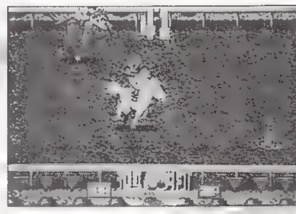
## 調教ステージの重要度

レース以外にゲームらしきステージがある。ある程度、区切りのいいところで合計3回、このイベントが発生する。

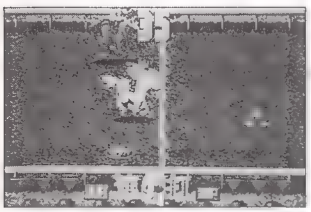

上げたい項目で選ぼう。

この調教ステージでの成績はその後のレースにも大きく作用するので、失敗してもゲームオーバーにならないからといって、あまく見ないようがいいぞ。

　まず、芝調教、ダート調教、坂路調教の3種類から1つ選ぼう。

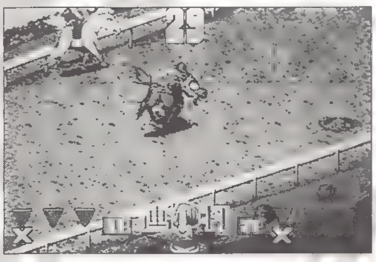

モグラを避けるコツは何度もやっているうちに覚えられるだろう。

　芝調教はスピードアップを主に、ダート調教はスタミナアップを主に、坂路調教はガッツのアップを主に成長させることが出来るので、数値を上げたい調教を選ぼう。一応、自分の馬の不得意分野を補うように調教するのが、今のところベストとされている。


計測地点は基準タイム以内に通過出来ないと調教に差が出るぞ。

　調教は違ってもやることは同じなので、全部まとめて説明しよう。

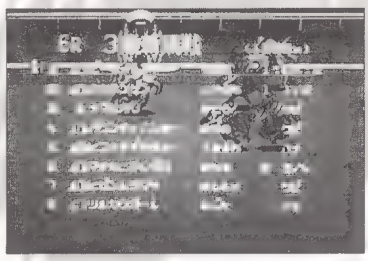
　まず、タイム計測地点が3つある。この計測地点を基準タイム以内に超えることが出来るかどうかで、調教レベルが判断される。ここで運命が決まるので気張って走ろう。


1度モグラに当たると当たりグセが付いてしまいやすいのだ。

　このステージでは、スタミナメーターが無い代わりにスピードを目一杯出して走らなくてはならない。だが、そこにモグラ穴があるではないか。スピードは出したいが、モグラ穴に当たればスピードは落ちる、モグラ穴を避けるためにはスピードを落とさなくてはならない。このバランスをうまく取って、当たらずに避けきれる目一杯のスピードで走るのが、調教のステージのテクニックだ。



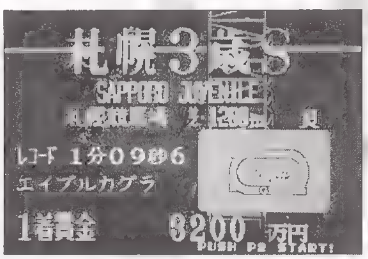
失敗の仕方にもよるけれど１つも上がらないということもないだろう。


なるべく新馬戦のうちに勝っておこう。

　調教ステージに成功すれば見事パワーアップが成されることだろう。

## ゲームの流れを掴もう

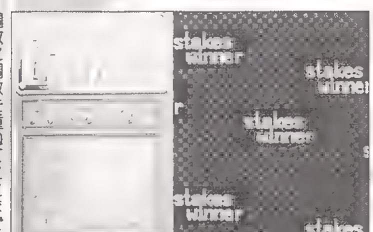
　このゲームは、出走するレースが決められていて、しかも3着以内に入らないと次のレースに進めないというルールが存在している、というゲームだ。もっと広く遊びたい人は是非CD版で遊ぼう。

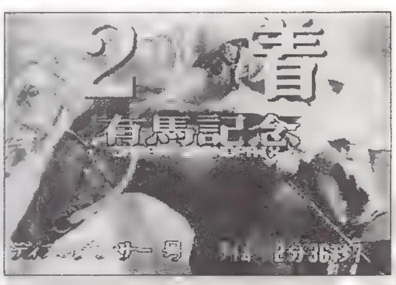


ここからは3着以内でないと終わるので本腰を入れよう。

　とりあえず、3着以内に入着出来ないと先に進めないのは確かだが、新馬戦はたとえ8着（このゲームはフルゲート8頭立てなので、つまりビリ）でも大丈夫。未勝利戦に進む（なんかおかしな言い方だな）ことが出来る。未勝利戦も同じく8着になってしまっても大丈夫だが、これが3回続くとさすがにゲームオーバーになってしまう。ので、4戦目までには勝ち星を上げよう。そうすれば、その後の重賞レースは常に2、3着でもゲームを進めることは出来る。出来ることなら勝ったほうがいいのだが。

　さて今回はここまで。次回はさらに詳しくレースを見ていくことにしよう。


調教に調教を重ねてここまで成長。



まずは有馬記念が最初の壁となることだろう。

# ほしい物を今すぐ手元に！！

## 分割払い始めました。低金利ローン

らくらく分割払い
最高60回までOK!!
各種ショッピングローン

---



### SEGA ニューアストロシティ

（筐体12ボタンパネル使用）

通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回



### SEGA ニューアストロシティ SEGA バーチャファイター2 セット

（筐体12ボタンパネル使用）

通販価格￥853,000(税込)

初回￥77,652　￥77,000×11回
初回￥41,804　￥41,500×23回
初回￥31,956　￥29,600×35回



### SEGA ニューアストロシティ NAMCO　鉄拳2 セット

（筐体12ボタンパネル使用）

通販価格￥470,000(税込)

初回￥43,080　￥42,400×11回
初回￥24,560　￥22,800×23回
初回￥17,940　￥16,300×35回

### SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） TAITO　F3　セット　通販価格￥490,000(税込)



F3マザーボード
カイザーナックル（カセット）
バブルシンフォニー　（カセット）
ダライアス外伝　（カセット）
あっかんべーだー（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）

初回￥44,960　￥44,200×11回
初回￥24,920　￥23,800×23回
初回￥18,480　￥17,000×35回

### SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM　CPⅡシステム　セット

通販価格￥490,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO　（カート）
ヴァンパイアハンター　（カート）
サイバーボッツ　（カート）
X−MEN　（カート）

初回￥44,960　￥44,200×11回
初回￥24,920　￥23,800×23回
初回￥18,480　￥17,000×35回

### SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） SEGA STVセット通販価格￥444,000(税込)



STVマザーボード
ばくばくアニマル（カセット）
ゴールデンアックス（カセット）
バーチャリミックス（カセット）
エジボン　（カセット）

初回￥40,196　￥40,100×11回
初回￥21,792　￥21,600×23回
初回￥16,888　￥15,400×35回

### CAPCOM　CPSⅡ ベガ 9000 DXセット

通販価格￥312,500(税込)

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO　（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X−MEN　（カート）
CPSⅡ用ハーネス

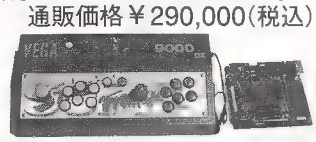


初回￥28,550　￥28,200×11回
初回￥15,400　￥15,200×23回
初回￥13,250　￥10,800×35回

### NAMCO　鉄拳2　ベガ 9000 DXセット

通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス




初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回



### SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体（中古）

通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

---

☆即決ローンをご希望の方は店頭に銀行印、身分証明書（免許証等）、預金通帳をご持参下さい。

☆ローンでの商品組合せは自由自在！！何と何を組合せてもOK!下記の商品ももちろんローン可能です。

#### SEGA

| | |
|---|---|
| バーチャファイター2 基板 、音声アンプ付) | 600,000 |
| バーチャファイター　基板（レギュレター付 | 70,000 |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム） | 9,000 |
| バーチャファイターリミックス（ロム・新品 | 70,000 |
| エジホン（ロム・新品 | 65,000 |
| ジャンプバグ | 30,000 |
| ダークエッジ（ロム） | 20,000 |
| Jリーグ1994 ロム | 5,000 |
| イチダントアール | 12,000 |
| サンダーフォースAC | 20,000 |
| DDクルー | 8,000 |
| ワンダーボーイ | 12,000 |
| フラッシュポイント | 5,000 |
| テトリス | 8,000 |
| ぷよぷよ | 26,000 |

#### NAMCO

| | |
|---|---|
| 鉄拳2 新品 | 225,000 |
| 鉄拳 | 70,000 |
| スーパーワールドスタジアム95（新品） | 120,000 |
| マッハブレーカーズ | 45,000 |
| Vシュート | 20,000 |
| ジ・アウトフォクシーズ | 55,000 |
| ギャラガ | 30,000 |
| ゼビウス | 28,000 |
| ギャラクシアン | 12,000 |
| パックマン | 25,000 |
| パックアンドパル | 45,000 |
| バラデューク | 38,000 |
| ローリングサンダー ロム） | 28,000 |
| スプラッターハウス（ロム） | 25,000 |
| 妖怪道中記（ロム） | 20,000 |
| ピストル名人の冒険 ロム） | 20,000 |
| プロテニス（ロム） | 15,000 |
| ワースタ93激闘版（ロム） | 5,000 |
| ワースタ92 ロム） | 3,000 |
| タウンフォース（ロム） | 10,000 |
| ニューマンアスレチック | 15,000 |
| エメラルディア | 5,000 |
| クイズ島 | 6,000 |

#### TAITO

| | |
|---|---|
| あっかんべーだー（ロム・新品 | 54,000 |
| F−3マザー（新品） | |
| カイザーナックル（ロム）付き | 88,000 |
| エレベーターアクションリターンズ（ロム | 48,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 4,000 |
| バブルシンフォニー（ロム） | 20,000 |
| ハットトリックヒーロー95（ロム） | 17,000 |
| アルペンスキー | 50,000 |
| ハットトリック93 | 20,000 |
| アルカノイド改テトリス | 12,000 |
| キック・アンド・ラン | 1,000 |
| 大旋風 | 6,000 |
| 中華大仙 | 8,000 |
| 地獄めぐり | 10,000 |
| 究極タイガー | 10,000 |
| ニュージーランドストーリー | 10,000 |
| グレートソードマン | 12,000 |
| ラスタンサーガ | 15,000 |

#### KONAMI

| | |
|---|---|
| ツインビーヤッホー（横パロ・ロム付 | 88,000 |
| ドラグーンナイト（新品） | 値引き有り |
| 極上パロディウス | 32,000 |
| プレミアサッカー | 15,000 |
| トライゴン | 20,000 |
| マーシャルチャンピオン | 20,000 |
| タイムパイロット84 | 20,000 |
| ピットファイター | 12,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |
| サンダークロス | 25,000 |
| サンダークロスⅡ | 25,000 |
| 小林寺への道 | 12,000 |
| イーアルカンフー | 13,000 |
| グリーンベレー | 8,000 |
| クォース | 8,000 |
| ファイナライザー | 12,000 |

#### CAPCOM

| | |
|---|---|
| ストⅡZERO 新品） | 115,000 |
| サイバーボッツ　カート | 45,000 |
| ヴァンパイアハンター　カート | 50,000 |
| X−MEN　カート | 25,000 |
| パワードギア　カート | 28,000 |
| D&D　カート | 30,000 |
| ヴァンパイア　カート | 18,000 |
| スーパーストⅡX　カート | 20,000 |
| エイリアン対プレデター　カート | 30,000 |
| アルティミットエコロジー　カート | 105,000 |
| ブラックドラゴン | 25,000 |
| ストライダー飛竜 | 78,000 |
| 戦場の狼 | 10,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 28,000 |
| 天地を食らうⅡ | 25,000 |
| バルガス | 12,000 |
| ラストデュエル | 20,000 |

#### BANPRESTO

| | |
|---|---|
| スーパースラムズ（新品） | 163,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | 80,000 |
| ウルトラ警備隊 | 48,000 |
| マクロス | 15,000 |
| アルチメイトテニス | 15,000 |
| ドラゴンボールZ2 | 20,000 |

#### NICHIBUTU

| | |
|---|---|
| クレイジークライマー | 65,000 |
| アマテラス | 10,000 |
| テラクレスタ | 12,000 |

#### IREM

| | |
|---|---|
| ぐっすんおよよ | 15,000 |
| とんま | 8,000 |
| 迷宮島 | 10,000 |
| アンダーカバーコップス | 28,000 |
| ボンバーマン | 10,000 |
| 大工の源さん | 8,000 |

#### SNK

| | |
|---|---|
| スカイソルジャー | 28,000 |
| ジョイフルロード | 55,000 |
| ASO | 18,000 |
| 航空奇兵物語 | 25,000 |
| ストリートスマート | 20,000 |
| MV−1FZ（新品） | 40,000 |
| MV−1F | 30,000 |
| MV−4F　4カセ | 50,000 |
| キングオブファイター95（新品） | 86,000 |
| キングオブファイター94 | 8,000 |
| クイズキングオブファイター | 5,000 |
| ぱずるぼぶる | 38,000 |
| 餓狼伝説3 | 15,000 |
| 風雲黙示録 | 12,000 |
| ギャラクシーファイト | 8,000 |
| ダブルドラゴン | 12,000 |
| 真サムライスピリッツ | 5,000 |
| 得点王2 | 10,000 |
| ゴーストパイロット | 3,000 |
| ライディングヒーロー | 3,000 |
| ニンジャコンバット | 3,000 |
| ジョイジョイキット | 3,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | 3,000 |
| ワールドヒーローズ2 | 3,000 |
| ワールドヒーローズJET | 3,000 |
| 龍虎の拳2 | 3,000 |

#### その他

| | |
|---|---|
| 首領蜂 | 100,000 |
| ジャキーチェン | 60,000 |
| バイパーフェイズワン（新品） | 100,000 |
| 豪血寺外伝（新品） | 値引き有り |
| ポパイ（任天堂） | 30,000 |
| マリオブラザーズ | 25,000 |
| クラッシュローラー | 30,000 |
| グランドストライカー | 20,000 |
| セイブサッカー | 18,000 |
| エクセリオン | 12,000 |
| P−47ACES | 70,000 |
| ソニックウイングス | 10,000 |
| 闘神ブレイザーズ | 8,000 |
| スーパーフォーミュラー | 3,000 |
| アースジョーカー | 12,000 |
| 雷電 | 20,000 |
| 雷電DX | 85,000 |
| セロチ　ム | 25,000 |
| いっき | 25,000 |
| 上海Ⅲ | 25,000 |
| ワールドカップ94 | 15,000 |
| ワールドカップバレー95 | 40,000 |
| 飛翔鮫 | 10,000 |
| グレート1000マイルラリー | 45,000 |
| フービー | 6,000 |
| ヘルファイヤー | 8,000 |
| 富士山バスター | 10,000 |
| 豪血寺一族 | 10,000 |
| ブラゾーン | 10,000 |
| ダブルドラゴン3 | 8,000 |
| バックファイヤー | 60,000 |
| ダークシール | 15,000 |
| トリオザパンチ | 28,000 |
| キャプテンアメリカ | 18,000 |
| サイコニクスオスカー | 8,000 |
| ファイターズヒストリー | 8,000 |
| 空手道 | 10,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| ルナレスキュー（白黒） | 60,000 |
| ゴモラ | 15,000 |
| 忍者龍剣伝 | 10,000 |
| サンダードラゴン | 8,000 |
| リードアングル | 8,000 |
| 西遊降魔録 | 7,000 |
| コンバットライブス | 5,000 |
| ダブルドラゴン3 | 5,000 |
| レッスルフェスト | 4,000 |

#### 麻雀

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 35,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅤ（新品） | 67,000 |
| ファイナルロマンス2（新品） | 148,000 |
| エンジェルキッス（新品） | 値引き有り |

**●新品基板値引きOK!!●**
●予約・値引き額等はTELにてお問い合わせください。
●その他、多数の基板を在庫いたしております。


TSC

## 有限会社　哲信クリエイト

〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00〜21:00


**●お支払い方法●**
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610

# 驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

**アイレム**

| | |
|---|---|
| イメージファイト | 10K |
| エアーデュエル・剣豪 | 各10K |
| 迷宮島・妖獣伝 ・ | 各5K |
| Mr. ヘリの大冒険 | 68K |
| ビジランテ・大工の源さん | 各3K |
| カプセルインベーダー | 48K |
| サンダーブラスター | 12K |
| クイズF1,1,2フィニシュ | 3K |
| ロードランナーI・IV | 各28K |
| ロードランナーII・III | 各22K |
| スペランカー | 18K |
| スパルタン X | 18K |

**SNK**

| | |
|---|---|
| サターンofサターン | 68K |
| A,S,O, | 18K |
| カイロスの館 | 6K |
| 名人戦(将棋) | 10K |
| ストリートスマート | 8K |
| ジョイフルロード H付 | 20K |
| 原始島 | 8K |
| ギャングウォーズ | 10K |

ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
F,H,ダイナマイト 3K,WHII JET 3K,ガンガン行進曲 8K,ギャラクシーファイト8K
雀神伝説 10K,ガロウIII 8K

**カプコン**

| | |
|---|---|
| クイズ 三国志・殿様の野望 | 各2K |
| 1942 | 8K |
| 1943 | 12K |
| 魔界村 | 22K |
| 戦場の狼 | 8K |
| 虎への道 | 10K |
| サイドアーム | 10K |
| アレスの翼 | 20K |
| SF-1 | 18K |
| SF-II | 5K |
| SF-II ダッシュ | 6K |
| 〃 ターボ | 8K |
| ブラックドラゴン | 18K |
| ラストデュエル | 15K |
| ナイツオブザラウンド | 15K |
| ブニッキーズ | 8K |
| マジックソード | 20K |
| USネイビー | 18K |
| マッスルボマーDUO | 10K |
| チキチキボーイ | 30K |
| スーパーストII | 特価 |
| スーパーストII X | 特価 |
| ヴァンパイア | 特価 |
| エイリアンVSプレデター | 特価 |
| ダンジョンズドラゴンズ | 特価 |
| X-MEN | 特価 |
| ヴァンパイアハンター | 特価 |
| サイバーボッツ | 特価 |
| SF ゼロ | 特価 |

**TOA PLAN**

| | |
|---|---|
| ゴークス(センサー2ケ付) | 5K |
| アウトゾーン | 12K |
| ヘルファイア | 8K |
| フィグゼイド | 8K |
| 達人 | 7K |
| 達人王 | 15K |
| ドギューン | 15K |

**コナミ**

| | |
|---|---|
| イーアールカンフー | 15K |
| ヘクシオン | 5K |
| ツタンカーム | 35K |
| パンクショット | 3K |
| ザ・ハスラー | 5K |
| ストラテージX | 25K |
| グラディウス(電源H付) | 35K |
| 〃 〃 II | 35K |
| 〃 〃 III | 30K |
| 学園のすすめ・リングの王者 | 各5K |
| ピットファイター | 10K |
| ファイナライザー | 8K |
| マンハッタン24分署 | 7K |
| スーパーヘリ・コブラ (c) | 8K |
| ブーヤン (c) | 8K |
| サーカスチャーリー | 18K |
| ハイパーオリンピック | 18K |
| ハイパーオリンピック84 | 20K |
| パロディウスだ | 12K |
| サプライズアタック | 5K |
| 出たなツインビー | 12K |
| マーシャルチャンピオン | 10K |
| ジャンクラー | 25K |
| グリーンベレー | 8K |
| メインスタジアム | 10K |

**ジャレコ**

| | |
|---|---|
| E.D.F. | 8K |
| 銀河任侠伝 | 18K |
| エクセライザー | 10K |
| ふたさん | 28K |
| ソルダム | 8K |
| セイントドラゴン | 10K |
| 64番街 | 12K |
| サイバトラー | 10K |
| 武田信玄 | 10K |
| エクセリオン | 8K |

**セガ**

| | |
|---|---|
| 脱子ちゃん雀荘 H付 | 10K |
| スケ番雀士竜子 H付 | 18K |
| 時の戦士 | 10K |
| ファンタジーゾーン | 15K |
| タイムスキャナー16B | 10K |
| カルテット 2 16A | 18K |
| レッスルウォー | 5K |
| コラムス | 5K |
| コラムス 2 | 5K |
| スタックコラムス | 3K |
| 獣王記・オーライル | 各5K |
| コットン | 12K |
| バンクパニック | 6K |
| シャドーダンサー | 8K |
| DDクルー | 8K |
| ムーンウォーカー | 10K |
| ボナンザブラザーズS24) | 10K |
| クラックダウン 〃 | 15K |
| スクランブルスピリット〃 | 12K |
| ダンクショット S付 | 15K |
| ザクソン 純正 | 25K |
| ガルディア | 12K |
| テディボーイブルース | 38K |
| 青春スキャンダル | 25K |
| ピットフォールII | 28K |
| モンスターランド | 10K |
| ハーニングライハル | 20K |
| ソニックヘッヂホッグS付 | 25K |

**タイトー**

| | |
|---|---|
| スペースインベーダー | 45K |
| クイックス 純正 | 28K |
| アルペンスキー | 55K |
| ジャングルキング | 45K |
| 飛龍の拳 | 18K |
| メイズオブフロット | 5K |
| 奇々怪界 | 15K |
| ガルメデス | 3K |
| タイガーヘリ | 7K |
| べんべろべー | 18K |
| 大旋風 | 3K |
| カダッシュ | 10K |
| ハレーズコメット | 12K |
| ザ・ピット | 18K |
| ジョリージョガー | 48K |
| シーファイターポセイドン | 35K |
| ファイティングホーク | 3K |
| 中華大仙 | 3K |
| 功里金団 | 5K |
| バブルボブル | 35K |
| スーパークイックス | 8K |
| バトルレーン 5 | 10K |
| ヒットジアイス | 5K |
| 飛翔鮫(F.SHARK) | 5K |
| 特殊部隊 UAG | 12K |
| ニュージランドストリー | 7K |
| マスターオブウエポン | 8K |
| スーパーマン | 12K |
| ラスタンサーガ2 | 8K |
| あしたのジョー | 5K |
| インセクターX | 5K |
| パニックロード | 8K |
| 究極タイガー | 10K |
| ゴールドメダリスト 海外版 | 5K |
| スラップファイト | 6K |
| 女子バレー | 5K |
| エンパイアシティ | 10K |
| アルバレスタ | 12K |
| クロスシューター | 8K |
| ネクストスペース | 3K |
| ダッシュ野郎 | 18K |
| パラメデス・フリップル | 各3K |
| ピンポンキング | 5K |
| レインボーアイランドEXT | 28K |
| 女三四郎 | 25K |
| 黄金の城 | 35K |

**F-2 マザーボード付**

| | |
|---|---|
| ブリルラ | 65K |
| メタルブラック | 58K |
| ガンフロンティア | 58K |
| ミズバグ大冒険 | 18K |
| キャメルトライ センサー付 | 20K |
| ハットトリックヒーロー | 6K |
| 麻雀クエスト | 10K |
| ドリフトアウト | 5K |
| 忍者キッズ | 6K |
| MJ-12 | 10K |
| デッドコネクション | 6K |
| ドンドコドン | 12K |

※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)
※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

**F2-SUB**

クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場 、ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

**デコ**

| | |
|---|---|
| 空牙 | 15K |
| 空手道 | 12K |
| キャプテンアメリカ | 12K |
| ロボコップ | 8K |
| サイコニックオスカー | 15K |
| ダークシール | 12K |
| 〃 〃 2 | 15K |
| コブラコマンド | 8K |
| プロゴルフ・テニス | 各5K |
| ファイティングファンタジー | 10K |
| ファイターズヒストリー | 4K |
| S R D | 5K |
| リバレーション | 6K |
| デスブレイド | 8K |
| クルードバスター | 8K |
| タンブルポップ | 5K |
| ドラゴン忍者 | 12K |

**テクノス**

| | |
|---|---|
| くにお君 | 6K |
| ダブルドラゴン | 3K |
| 〃 〃 3 | 3K |
| WWFレッスルフェスト | 3K |
| ドッチボール | 3K |
| ビーチバレー | 3K |
| コンバットライブス | 3K |

**ニチブツ**

| | |
|---|---|
| アームド エフ | 8K |
| テラクレスタ(FM音源版) | 12K |
| テラフォース | 8K |
| レジオン | 8K |
| ハイホー・ハイホーII | 各1K |
| 五目ならべ(連珠) | 8K |
| クレージークライマー | 88K |
| ムーンクレスタ 純正 | 38K |

**UPL**

| | |
|---|---|
| XXミッション | 15K |
| 忍者くん | 8K |
| ムスタング | 10K |
| バンダイク | 5K |
| タスクフォースハリアー | 8K |
| ゴモラ | 12K |
| アクロバットミッション | 3K |
| ノバ2001 | 18K |
| アトミックロボキット | 10K |

**クイズ各種**

学園パラダイス,ココロジー,TV合衆国, 各2K
ココロジー2 パニクルファンタジ 365 アテナのハテナ 各3K

**テクモ**

| | |
|---|---|
| 忍者龍剣伝 | 10K |
| スターフォース | 25K |
| スーパーピンボールアクショ | 10K |
| シルクワーム | 8K |
| ワールドカップ 90 | 3K |
| タンクバスターズ | 5K |
| ジェミニウィング | 10K |
| アルゴスの戦士 | 18K |
| リムロッキンバスケット | 5K |
| ワイルドファング | 10K |
| 雷牙 | 10K |
| サンダードラゴン | 10K |

**ナムコ**

| | |
|---|---|
| ギャラクシアン 純正 | 38K |
| パックマニア | 38K |
| 爆突機銃艇 | 25K |
| ブラストオフ | 20K |
| メルヘンメイズ | 48K |
| 妖怪道中記 | 18K |
| ワールドコート | 8K |
| タンクフォース | 8K |
| スーパーパックマン | 45K |
| アサルト 純正パネル付 | 75K |
| ドラゴンセイバー | 25K |
| 未来忍者 | 35K |
| マーベルランド | 28K |
| ワルキューレの伝説 | 65K |
| オーダイン | 50K |
| コズモギャングザビデオ | 12K |
| ローリングサンダー2 | 10K |
| ワンダーモモ | 78K |
| スカイキッド | 58K |
| ドラゴンバスター | 48K |
| ギャプラス | 38K |
| バラデューク | 28K |
| リブルラブル | 58K |
| エメラルディア | 3K |
| エクスバニア | 5K |
| ティンクルピット | 8K |
| スーパーワールドコート | 8K |
| グレートスラッガー | 3K |
| ニューラリーX | 68K |
| ゼビウス | 25K |
| ディグダグ | 25K |
| ギャラガ | 18K |
| パックマン | 18K |
| パックギャル | 25K |
| ドルアーガの塔 | 88K |
| ギャラクシアン(c) PIII | 15K |

**その他**

| | |
|---|---|
| ヨットマン | 58K |
| バルーンブラザース | 3K |
| ミスターDO (c) | 5K |
| アグレス | 5K |
| ファイアートラップ | 5K |
| ウルトラマン・クラックス | 各3K |
| プログレス | 10K |
| F1グランプリ II | 5K |
| スカイスマッシャー | 3K |
| ポラックス | 5K |
| SDガンダム | 3K |
| 機動戦士ガンダム | 5K |
| オーマイガー | 3K |
| ブレイゾン・STG | 各5K |
| リバーパトロール 純正 | 68K |
| レッド UFO | 25K |
| ストリーキング | 38K |
| ドンキーコング | 58K |
| 〃 〃 Jr. | 28K |
| 〃 〃 3 | 18K |
| ポパイ | 22K |
| マリオブラザーズ | 28K |

**その他**

| | |
|---|---|
| ファイアーハード(c) | 28K |
| ファニーマウス | 12K |
| エアーウルフ | 12K |
| カウンターラン | 10K |
| キャッスルオブドラゴン | 5K |
| キースー&ルーシー | 10K |
| ニュージグザグ | 10K |
| ソニックウイングス | 10K |
| カンガルー | 25K |

**珍品・逸品**

| | |
|---|---|
| シルバーランド | 58K |
| ペラちゃん | 58K |
| ハーディ | 35K |
| キャプテンスタントマン | 38K |
| ボレンチ | 38K |
| フェニックス(c) | 12K |
| プレアデス (c) | 12K |

◇◇皇奕(現在のハンプレ)
・スペースストレンジャー
・与作(ゴン平のコピー?)
・ギャラクシーウォーズ
モノクロビデオ出力 各35K

**麻雀** 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,スームイン,大霊界雀師,放浪記 役,カメラ小僧,大予言,ねるとん麻雀団,各2K
早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精, グッとE雀,とってもE雀熟年グランプリギャル,各4K
トリプルウォース,トリプルウォーズ2,麻雀コミック劇場,クラブ90,麻雀 女学院,吉本劇場,爆発純情伝,沈黙の艦隊,実験ラブストーリー,クリニック,占い伝説,ラマン,パニックスタジアム,サーキットの女豹 各6K

| | |
|---|---|
| スーチーパイ | 10K |
| ファイナルロマンス | 25K |
| Sリアル III | 25K |
| Sリアル IV | 25K |
| Sリアル V | 30K |

**大型機の迫力が家庭で**

| | | |
|---|---|---|
| ダライアス (3画面) EXT,ロム付 | | 38K◎ |
| アフターバーナー II | (a) | 20K |
| ギャラクシーフォースII | (a) | 48K◎ |
| サンダーブレード | (a) | 18K |
| バトルシャーク | | 12K |
| ウェック ルマン | (a) | 15K |
| エンフォース | | 10K |
| W. G. P. | | 8K |
| アウトラン | (a) | 38K |
| レール チェイス | (a) | 28K◎ |
| パワードリフト | (a) | 48K◎ |
| ラッド モビール | | 28K |
| アクアジャツク | | 10K |
| ギャラクティックストーム | | 98K◎ |
| ナイトストライカー | | 88K◎ |
| スーパーハングオン | (a) | 28K |
| スーパーモナコGP | (a) | 20K |
| ダライアスII (2画面) | | 20K |
| ウォーリアブレィド (〃) | | 18K |

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

**全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引**

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。 送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

**分割払いも利用できます。**

**基板高価買取**

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター) +JAMMAハーネスをサービス (基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業)

**★初心者大歓迎★** これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

## 驚異のシンクロ連射 新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

**中古基板情報はFAXで!24時間OK!**

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

**★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応**

**すべてが標準装備** (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました.



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます。

**12ボタン全てオートトリガー可。**
**60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー**

**OPEN**

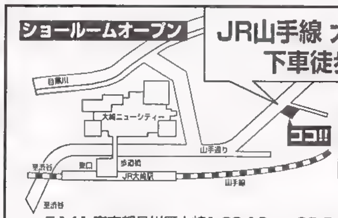
**中古基板コンボAVあります**

パソコン&ファミコン
遊コン
CYBER MEDIA SPACE

〒700 岡山市表町3丁目5番地120
TEL(086)231-1835
FAX(086)231-4907

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分




営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

## 新型コンボAV発売中!!

**1年間保証**

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)………………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

## (株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

# 漫画

## ●マンガ実技本科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

## ●マンガ実技研究科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

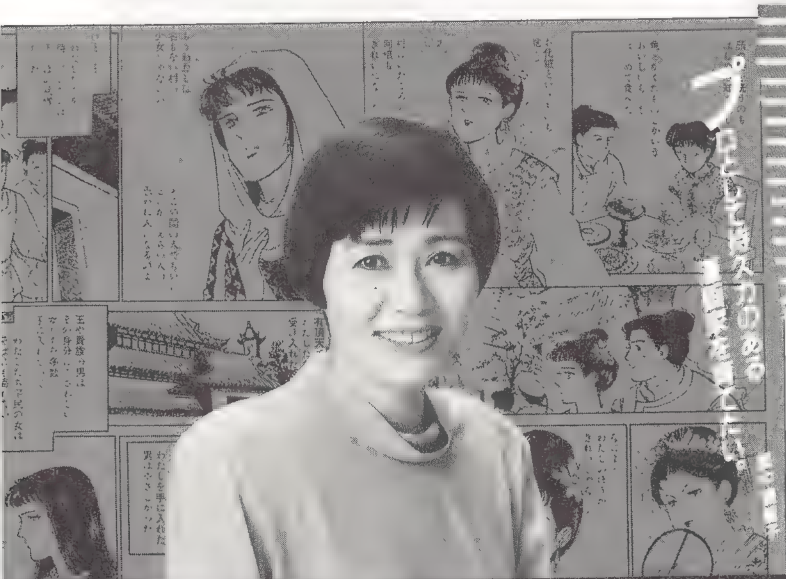
## ●マンガ家養成科
4月開講 6ヵ月・週1回・全20回

■特別講師 **里中満智子**［漫画家］
少女漫画界の第一人者。代表作は「アリエスの乙女たち」「天上の虹」等多数。特別実習を担当し、漫画の高度なテクニックを指導。

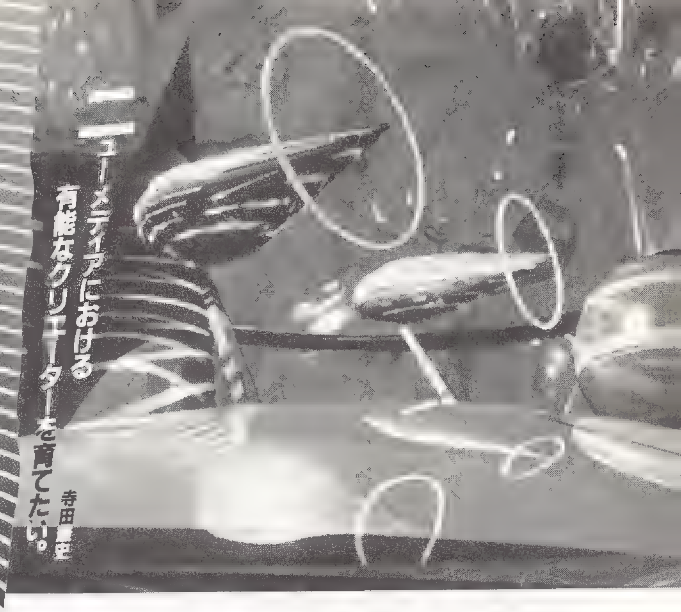
■講　師 **ながいのりあき**［漫画家］
小学館漫画賞を受賞。「がんばれ／キッカーズ」は単行本としてシリーズ化され、TVアニメにもなる。他に「電脳ボーイ」等多数。

■漫画家乱立時代に"プロとして持久力のある漫画家を育てる〟をコンセプトに、里中満智子先生を中心として、この講座は開設されました。実技本科では、漫画を描くための基礎テクニックはもちろんのこと、アイデアの発想法、表現力、構成力を学びます。さらに、実技研究科では個々のキャラクター作りとストーリー作りに力を入れ、作品の添削指導も行ないます。マンガ家養成科ではプロにチャレンジする人のために、きめ細かな構成指導とプロデビューのための高度なテクニックの徹底指導を行ないます。

●講座説明会 9月21日(木)/10月5日(木)/12日(木) PM18：30▶PM20：00




夜間




# ゲーム

## ●ゲームクリエイター本科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

## ●ゲームグラフィック科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

## ●ゲームクリエイター研究科
4月開講 6ヵ月・週1回・全20回

■特別講師 **寺田憲史**［ゲーム・アニメのシナリオライター］
ファミコン・ゲーム「ファイナル・ファンタジー」シリーズのシナリオを担当。ゲームのシナリオ・監修、作詞、漫画原作、小説といった幅広い分野で活躍。現在、小説「新きまぐれ・オレンジロード①・②」は、ベストセラー。開発中のゲームを題材に実践授業を展開。

■講　師 **天堂 仁**［フリーゲームプランナー］
スーファミやプレイステーションなどで、企画・デザイン・ディレクションを中心に活躍中。

■本校ゲーム科の特色は、実際のゲーム製作に携わっているプロフェッショナルの講師陣による、開発現場直結の実践スタイルの講座内容です。ゲームクリエイター本科では、ゲームソフトウェア開発全般における授業がなされ、研究科においては、本科での学習を基にグループで実際にゲームソフトウェアの企画立案及び企画書、仕様書の作成といった、実際の製作工程に近い学習を行ないます。ゲームグラフィック科では、マッキントッシュを使用しての実践的な作画実習が中心に行なわれます。作画の際に重要になる構図、キャラクターデザイン、配色等の実習を事前に行なうことにより、的確な描画テクニックを学ぶことができます。

●講座説明会 10月2日(月)/10月9日(月) PM18：30▶PM20：00

**キャリアスクール ファーレ TEL03-3770-5485**
JR渋谷駅南口徒歩5分／〒150 東京都渋谷区桜丘町4-16［日本デザイナー学院内］

近日発売予定 **次世代機**対応

**サターン用** ***CD+PLUS***

海外版サターン用ソフトが日本版サターンで使用できるアダプター。

その他、**多機能ジョイスティック**や**ワイアレスパッド**など…

**プレステ用** ***多機能ジョイパッド PS X-TENDER 延長ケーブルetc…***

★カタログをご請求下さい。他にもイイ物あります。

# 次世代機にオドロキの新製品が出たゾ〜!

## SATURN™ TURBO JOYPAD ターボジョイパッド



**¥2,480** SS

違いはボディ裏面のスイッチだ

一見そっくりなボディだから、裏面の連射・スロー切替ボタンを密かに切替て対戦で楽勝できるカモ。

好評発売中

## SATELLITE II サテライトII

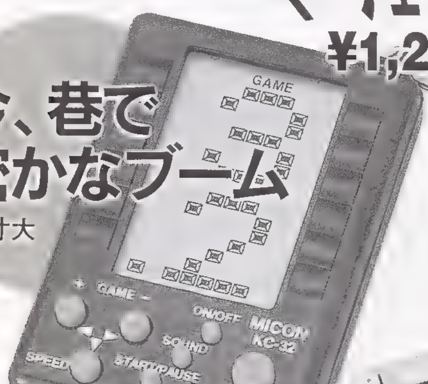


**¥2,800** SS

サターンにも多機能ジョイパッド

連射、スロー機能付。光るPOWERボタンで消し忘れ防止にもなる。付属のスティックで簡易ジョイスティックとしても使える。

## キーチェインゲーム ¥1,200




今、巷で密かなブーム

原寸大

こんなに小さいゲーム機あるの?

一見、普通のキーホルダーだけど、よく見ると、超小型のLSIゲーム。"テト◯ス"タイプのゲーム内蔵で、充分過ぎる程、楽しめます。

## BRICK GAME ¥1,200



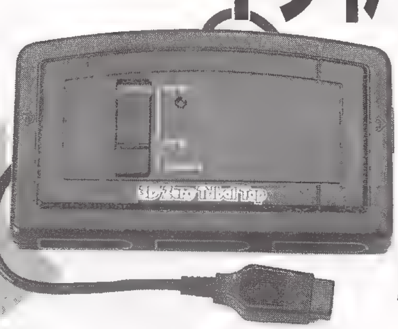

ブリックゲーム

ドコカデミタコトアルヨウナ?

持ち運びに便利なポケットサイズのLSIゲーム。内蔵ソフトは"テト◯ス"そのものと思えるのはオイラだけ?う〜ん遊んだら解るって、

## 3D ZERO シリーズ

## トライバルタップ



**SFパッド接続トライバルタップ**

スーファミのコントローラーが3DOで使えるマルチタップ

**¥3,800**

これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ!

## 3DO™ SIX BUTTON JOYPAD

3DO ©The 3DO Companyの商標です。



## 3DO™ SIX BUTTON INFRA RED JOYPAD SYSTEM

3DO専用

**ワイアレスパッド**

**¥4,500**

6Bパッド2本付きで、2人同時プレイ可。ケーブルを気にすることなくプレイできる。



機能充実、3DO用

**6B連射パッド**

**¥2,800**



直射、スロー機能付き。ケーブル1.2m。スティック付属で、簡易ジョイスティックとしても使用できる。

※連射、スローモーション等、特殊な機能を用いてご使用の場合は、一部のゲームで正常に動作しないことがあります。

## 3D ZERO CONTROLLER ADAPTRR




SFC用コントローラーが3DO用に変身!

**SFパッド接続アダプター**

SNES,SFC用ジョイパッド、ジョイスティックを3DOで使用するためのアダプター。3B,6B切替スイッチ付。シングルプレー用

**¥2,500**

※3DOトライ又は、カプコン製、その他一部のコントローラーで、正常に動作しない場合があります。

お申し込みは現金書留、代引、銀行振込で…

TVゲーム機器輸入販売元

**GAMETECH** ゲームテック

〒810 福岡市中央区大名2-9-29 第2プリンスビル713

TEL092-725-2209 FAX092-725-2199

(銀行振込先)住友銀行 天神町支店 普通 1102025 ゲームテック

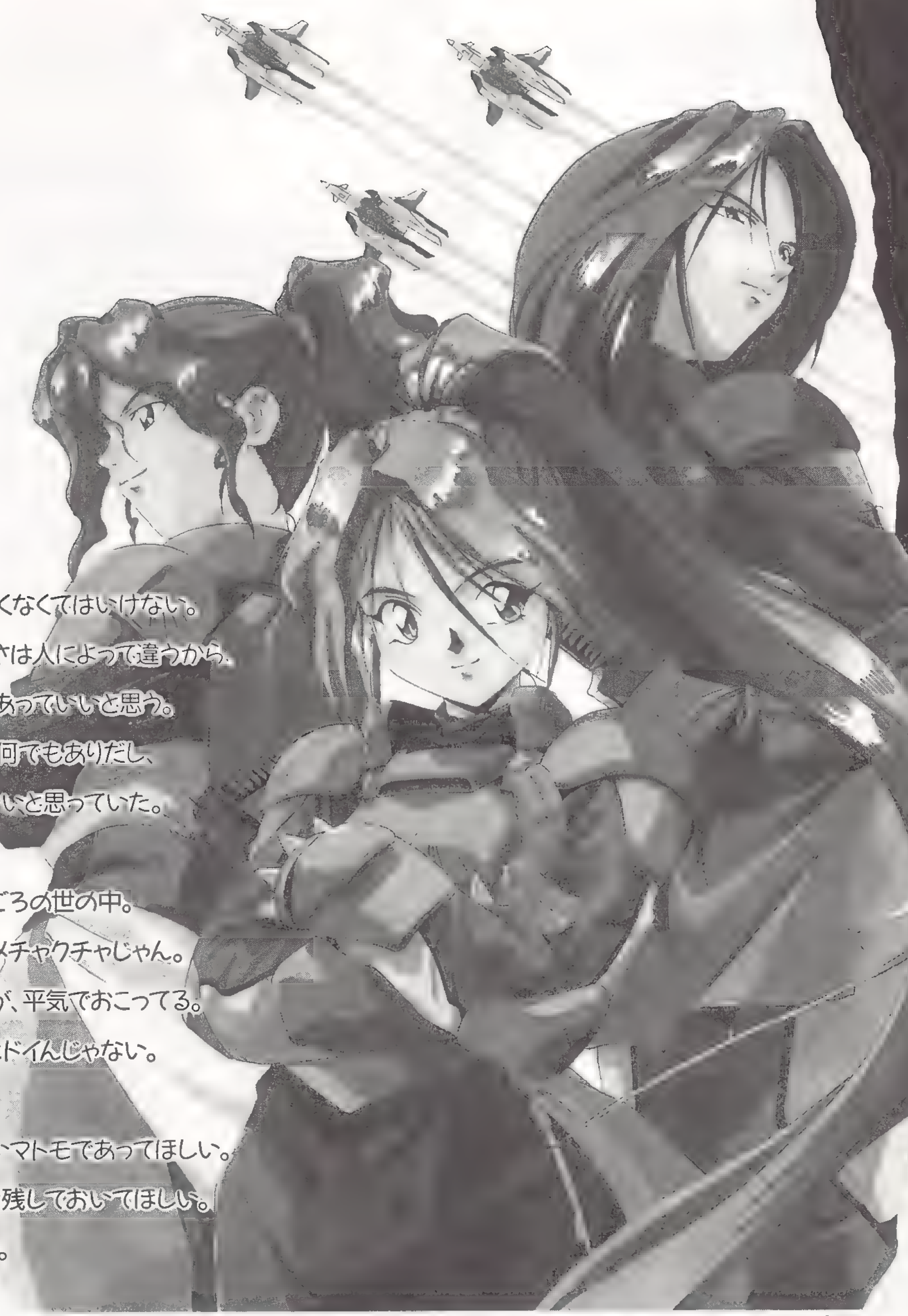
(郵便振替)口座番号 01710-5-85108

ゲーム機器満載のカタログ無料進呈中 お電話で!

※広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。※商品の仕様、及び外観等は改良のため予告なく変更することがあります。

※製品によっては一部のソフトに対応できないものもあります。※送料はご注文1回につき¥500です。

# こんな世の中だから、おもしろいゲームを創ってやろう。



ゲームはオモシロくなくてはいけない。
もちろんオモシロさは人によって違うから、
いろんなゲームがあっていいと思う。
ゲームなんだから何でもありだし、
どんな内容でもいいと思っていた。
でもさ。
なんだろうね、近ごろの世の中。
ニュースのほうがメチャクチャじゃん。
とんでもないことが、平気でおこってる。
こりゃゲームよりヒドイんじゃない。
だから。
せめてゲームくらいマトモであってほしい。
夢とか希望とかを残しておいてほしい。
そう思いませんか。

© VING

【職　　種】①ゲームデザイナー②プログラマー③CGデザイナー④営業渉外及びイベント広報⑤アニメ制作者⑥業務用ゲーム開発者
※全職種試用期間最長6ヶ月間

【仕事内容】①企画書の作成から制作迄全般②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフトのグラフィック作成④イベント会場での作業・流通、ゲーム制作サポート⑤原画・動画、背景の作成、アニメーション制作管理⑥業務用ゲームの企画・開発

【資　　格】①②③④⑥専門・大卒27歳位迄の①ゲームソフト企画・開発経験者②C言語・アセンブラでのゲームプログラミング経験者③Macによるゲームグラフィック作画経験者④未経験者可⑤高卒上30歳位迄、業界経験3年以上⑥業務用ゲーム企画または開発経験者

【勤 務 地】東京都：品川区または北海道：札幌市、希望考慮

【勤務時間】10：00〜19：00

【給　　与】18万円以上

【休日休暇】週休2日制、年末年始、夏季、有給、慶弔休暇

【待　　遇】昇給年1回、賞与年2回、各種保険完備、交通費全額支給

【事業内容】プレイステーション、サターン、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売

【応募方法】履歴書（写貼）・職務経歴書（書式自由）・自己PR文（書式自由）・作品（不返、④は不要）を郵送にて下記東京オフィスまでお送りください。追ってご連絡いたします。

当社 終日禁煙

VING ビング株式会社（東京オフィス）
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
☎03-3492-1079（人事担当 能戸まで）

# 涙は無い。明日に微笑みあるだけ。

第15回 For a Gamer's Heart…

# ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

## 「涙はハンダ付けの後で…」
### ハーネス自作編その2

担当：マウント二田
SPECIAL THANKS金子智紀
(Game Center Disco)

前回に引き続き、ハーネス特集でやんす。

一応、一通りのハーネスについての説明はしてきたつもりなんだけど、疑問な点があったら遠慮せず、ガシガシ葉書or手紙を送ってちんまげ。

ヨシ、んじゃ『購入編』『工作編』、続けていってみよー！

## 購入編

### 1 必要な材料をリストアップする

工具は既に揃っていることを前提に話を進めていく。もし工具がなければ、ホームセンターなどで揃えよう。ハンズとかなら、まず大丈夫。

で、必要な材料だ。これは、前回のアーケーダーでも紹介したとおり。今一度図に載せておくので、これを見ながら買ってくれるとマウント嬉しいぞ。

### 2 買い出しにレッツラゴー！

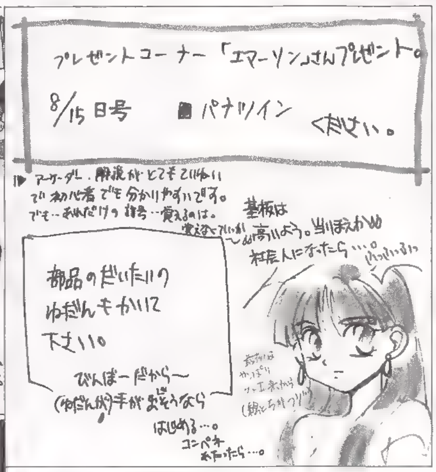
初めに断っておくが、これらの材料はかなりマニアックなものだ。特にエッジコネクター系は、基板屋さんと、一部の部品屋さん以外ではまず扱っていない。ユエに、秋葉原のみたいに基板屋さんのあるような電気街でないと、すべての材料を揃えるのは難しいだろう。

しかし逆に、手に入りにくいのはエッジコネクターだけ。線材や熱収縮チューブは、まだ入手しやすい。だから、東京近郊以外の人もネバーギブアップだ。通信販売でエッジコネクターを扱ってくれる基板屋さんもあるぞ！

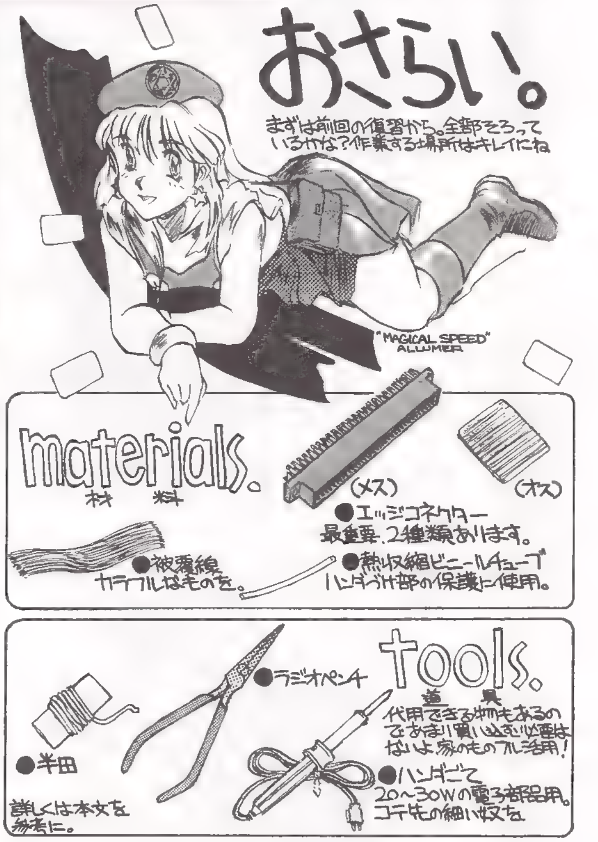
参考までに今回材料を購入した際のお店と値段を書いておこう。

■被覆線（細）
1550円（1束）
タイガー無線
■被覆線（太）
150円
タイガー無線
■熱収縮チューブ
210円
タイガー無線
■エッジコネクター（基板側・メス）
450円
メッセサンオー
■エッジコネクター（コンパネ側・オス）
250円
メッセサンオー




▲（兵庫県　宝田真弓さん）
◀（大阪府　松林絵美さん）



# 工作編

## 1 必要な線材の本数を確かめる

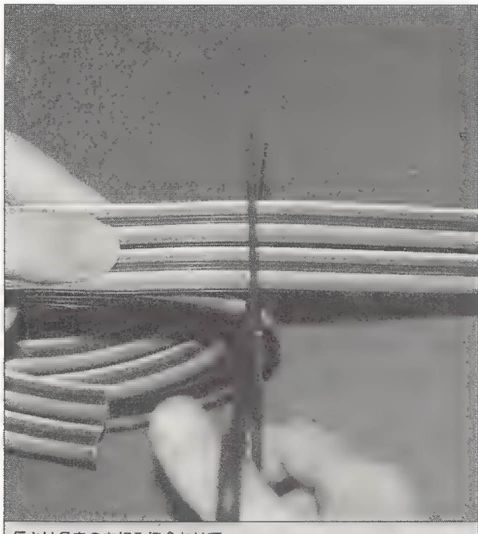
ハーネス表を見て、線材が何本必要なのか数えてみよう。ハーネス表に書いてあるところすべてが重要な訳ではなく、家庭で遊ぶ分には必要ない部分もある。例えば、コインカウンターとか、N・C・とあるものとかは繋がなくて結構。絶対必要なものだけをチェックするのだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| +5V | D | 4 | +5V |
| N.C. | E | 5 | N.C. |
| +12V | F | 6 | +12V |
| | H | 7 | |
| N.C. | J | 8 | COIN COUNTER 1 |
| (COIN LOCK OUT 2) | K | 9 | (COIN LOCK OUT 1) |
| SP( ) | L | 10 | SP(+) |

特に重要なのが電源関係。"+5V"とか書かれている。これらは太い線材でつないでやろう。あと、GND(グランド)は必ずしも全てつなぐ必要はない。

## 2 線材を用意する

何本線材が必要か数えたら、さっそく用意する。写真のように、色別でロール状になっているものが便利だ。長さは好みに合わせてくれ。あんまり短いと、後々使いづらいから注意だ。ハサミで簡単に切断できるよ。



長さは各自のお好みに合わせて。

## 3 線材のゴム部分をカットしていく

線材を切り出したら、先端のゴム部分をカットして、銅線ムキ出し状態にする。道具はラジオペンチが便利だぞ。ムキ出しの長さは、はじめは5ミリくらいがちょうどいい。慣れてきたら、短くしていこう。



ラジオペンチを使えばちょうど良い感じの長さになる。

## 4 線材にハンダをのせていく

すべての線材をムキ出し状態にしたら、銅線部分にハンダをのせていく。面倒に思ってはいけない。この作業をしておくことで、この後のエッジコネクターとの接着が超楽になるからだ(図④参照)。



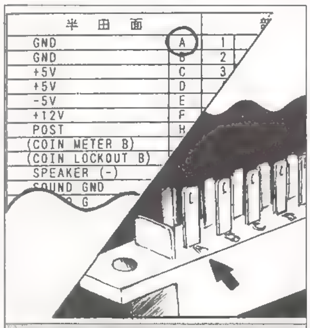
こてを固定(泣)して、そこに線材とハンダをもってくるようにすると、やりやすい。ハンダをチョンとこてにあてれば、銅線部分に流れ込んでいく。熱し過ぎるとハンダが定着しないぞ。

## 5 基板側のコネクター(メス)にハンダをのせていく

コネクターには、オモテとウラ、それぞれ28対のピンがあり、これがハーネス表と対応している(図⑤参照)。

ここで初めにチェックした、絶対に必要な部分にハンダをのせていく。

こうしておけば、間違った場所に接着してしまう恐れを減らせるし、後の接着作業も楽になる。

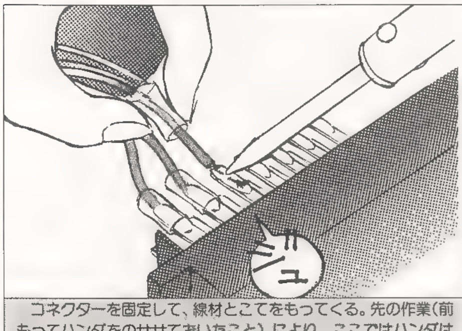



いわゆる"半田面"がA～f、そして"部品面"が1～28というかたちで記号・番号がふられている。

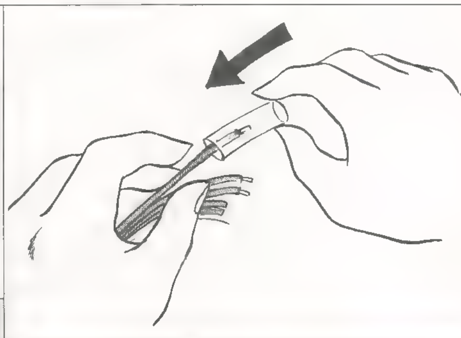



コネクターを固定して、こてと半田をもってくるようにするとやりやすい。

## 6 コンパネ側のコネクター(オス)にハンダをのせていく




コネクターを固定して、線材とこてをもってくる。先の作業(前もってハンダをのせておいたこと)により、ここではハンダは必要ない。のせたハンダを熱してやれば充分接着できる。



ハンダ付けする前に通しておくことを忘れないように。

## 7 線材と基板側コネクター(メス)を接着していく

ここでいよいよ線材とコネクターを接着していくわけだが、その前に熱収縮チューブを線材に通しておく。理由は後述。

線材とコネクターにそれぞれハンダをのせておいたおかげで、接着作業はぐんと楽になる。コネクターをペンチなどではさんで固定し、線材をコネクターの接着したい場所にもってきて、半田ごてでチョイと熱してやればいい。この際に気を付けなければいけないのは、間違ったところに接着しないこと。ハーネス表とにらめっこしながら、慎重に行なおう。

## きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06 (649) 4080

■一休さん
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052 (481) 1196

■シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794 (84) 0476

■システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052 (523) 4432

■ロータスプレス
〒150 渋谷区恵比寿南2-1-9 新井ビル1F
TEL. 03 (3760) 6630

■メッセサンオー
〒101 千代田区外神田3-14-8
TEL. 03 (3255) 3453

■キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16
TEL. 03 (3490) 5201

■TAMAYA
〒168 杉並区和泉2-1-26
TEL. 03 (3323) 9911

■ファントム
〒101 千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL. 03 (3257) 1126

■哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL. 06 (719) 9919

■アイ・ランド
〒571 大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720 (84) 7501

■イエローバック
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075 (343) 4860

■エマーソン
〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053 (433) 9900

■宇宙堂
〒162 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052 (916) 1407

■基板屋
〒431-02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053 (592) 7236

■クエスト
〒373 群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276 (49) 1133

■GAMEファンタジー
〒326 栃木県足利市大前町841
TEL. 0284 (62) 6926

■ソフトショップマリオ
〒390 長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263 (36) 5536

■フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485 (93) 6491

■KIC
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044 (754) 7594

■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044 (954) 9459

■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL. 06 (649) 7177

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06 (643) 7641

■トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03 (5295) 0667

■ボードA
〒169 新宿区高田馬場2-9-1 斉川ビル202
TEL. 03 (5272) 3690

■冨貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075 (595) 1136

■ハッピー商会
〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL. 0798 (71) 2910

■ドリームトコ
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048 (649) 7650

■レクトロン
〒578 大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL. 06 (747) 2028

■ファンタジー
〒683 鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859 (23) 2064

■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL. 03 (3721) 1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045 (911) 8558

■ミルキーウェイ
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
TEL. 052 (262) 3295

■R&K
〒464 愛知県名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3F-D
TEL. 052 (732) 3874

■アップル
〒430 静岡市竜南1-1-54
TEL. 054 (248) 4601

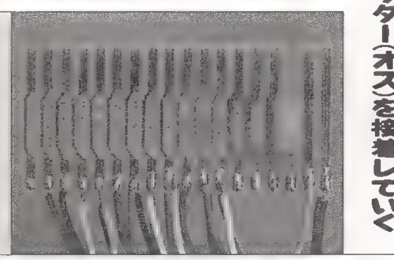
## 8 線材とコンパネ側コネクター(オス)を接着していく

7で接着した線材のもう一方を、コンパネ側のオスコネクターに接着していく(イラスト参照)。

今回使用したオスコネクターには、「1P LEFT」「+5v」というふうに、どの信号を受けるところかが記されているので便利。間違えにくいのだ。

作業自体は上と同様。ただ、熱収縮チューブをはめる必要はナシ。

なお、7と8の順番は逆でも構わない。



このエッジコネクター(オス)には、このように受ける信号が明記してあるので親切。

## 9 7で通した熱収縮チューブを熱し、接合部を強化する

7で線材に通しておいた熱収縮チューブを熱する。ドライヤーがベター。

熱収縮チューブはその名のとおり、熱せられると縮む性質がある。これを利用して、線材とコネクターとの接合をより確実にしてしまうわけだ。しかもショート防止にもなるので、ぜひやっておきたい。



ドライヤーがベストじゃが、ないバヤイはライターであぶれ。でもあまり薦めたくない。

## 10 そして…完成!!

さあ、これで完成だ。早速手持ちの基板でテストプレイしてみよう。

今回はJAMMA規格のハーネスを例に挙げて作ってみたけど、基本はどれも同じ。ハーネス表とエッシコネクターさえあれば、そんじょそこらのハーネスは作れてしまうぞ。ガンバ!

## ナイスだ!基板屋さん ファントムさんの巻 No.5

品数、値段に定評あり!

電脳の都、秋葉原。そこはまた、基板屋さんのメッカでもある…。駅から歩いて5分ほどの明治ビル3階「ファントム」、そう、アーケーダーはそこに集う。

まさに"安定"のお店




ゲーメスト(以下ゲ)…今、人気のあるゲーム基板て何ですか?

ファントム(以下フ)…そうですね、やっぱりカプコンのCP「システムのゲームです。特に「ヴァンパイア」。最近はマザーボードを込みで買う人よりも、ロムのみを買う人のほうが圧倒的に多いですよ。

ゲ…ほかにはどんなのが?

フ…タイトーのF2システムのゲームとか、「レイフォース」「ダライアス外伝」、また東亜プランの「バツグン」「達人王」「ブイ・ファイブ」といった名作シューティングゲームも数多く出ています。

ゲ…いーですなあ。

フ…東亜プランのは安くていいのが多いですからね。

ゲ…ファントムさんがお薦めするゲームは何ですか。

フ…基本的に、安い基板をお薦めします。特に初心者の方は、いきなり高価な基板に手を出さず、ごく安めの基板から始めたほうがいいと思いますよ。例えば、「ストリートファイター「」シリーズとかね。

ゲ…お客さんの層は、どういった人が多いですか?

フ…20代前後の方がほとんどですね。まあ秋葉原という土地柄もあるんでしょうけど。最近の傾向として、ゲーム基板をコンシューマ機の延長と考えて始められる方が多いようです。だから割と抵抗無くすんなりとゲーム基板の世界に入ってこれるようですね。

ゲ…基板の世界って、入ってくるまでの敷居が高いような気がしますからね。本当は全然そんなことないんだけど。

フ…気分的にはコンシューマの延長と考えたほうが気軽でイイと思いますよ。

特大!"50名"プレゼント!

この度、ファントムさんから頂いたプレゼントはちと凄いぜ。ぬわんと!、50名様プレゼンツなのだよ。ご・じ・う・め・い。

■ゲームポスター
7種類21名分

■ポップ
18名分

■アーケードヘッダー
10名分

■バーチャファイターヘッダー
1名分

ちなみにアーケードヘッダーっていうのは、よく海外向けに作られるものらしいんだけど、筐体の上に固定して、電源を入れることで光らせることができるという、いわゆるミニ・ネオンですな。アッチの筐体は大型のが多く、また遠くからでも何のゲームかが分かるように、こういったのがあるそうな。滅多に手に入るものじゃないよん。

葉書に住所・氏名・年齢・当コーナーの感想・やってほしいこと・欲しい賞品を書いて、

〒101
東京都内神田1-11-4
藤吉ビル4F
新声社ゲーメスト
「アーケーダー○○欲しいよ」係

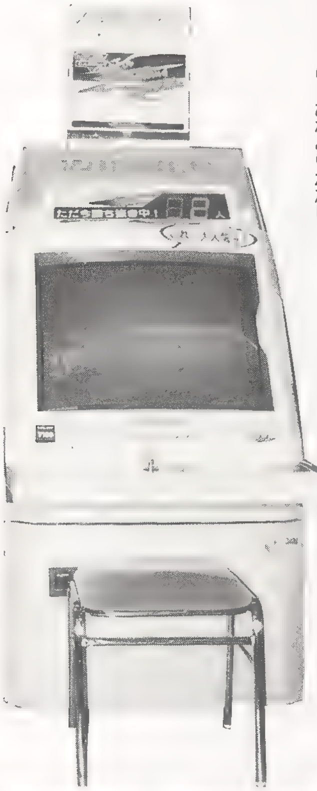
まで、送ってちんまげ。締め切りは10月15日(消印有効)だ!発表は発送をもってかえさせていただきます。



# 東京ガリバー通信

## 第31号

新学期が始まって夏休みボケなんかしていられないぞ。東京ガリバーには新作ゲームが続々入ってきてるんだモン。みんなでノリノリレッツガリバー！え？ノリノリじゃダメなのかい？うん、そうだね！超ノリノリだね！



新作スポーツゲームだってこのとうりーあなどりがたし。

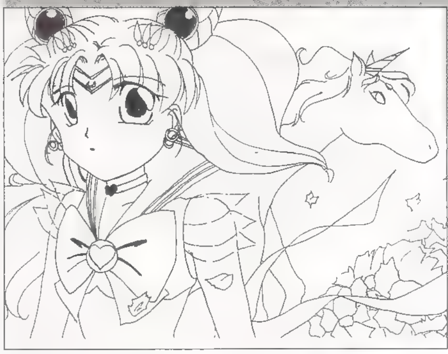
## 第5回イラストグランプリ決定だ！

あの、イラストグランプリも5回目になったのだ。第5回のテーマは、地上最強のヒーロー＆ヒロイン！ガリバーまで見に行けないよー、とお嘆きの君にカッチョなイラストをドカンとお見せしちゃおう。

グランプリに選ばれたのはドラゴンボールを描いてくれたトモアさん。連載は終わっちゃったけど悟空は永遠のヒーローだよネ！

ベストオブヒロイン賞にはこうりめぐみサンのかわいいちびうさチャンだ。カラーでお見せできないのが残念なほど微妙な色づかい。

ベストオブヒーロー賞になった人気マンガ「東京バビロン」の昴くん、ヒロインみたいにかわいい顔の中の強くてかっこいいヒーローの雰囲気がバッチリ描けてるんだ。



ベストヒロイン賞
こうりめぐみさん。




グランプリ賞　トモアさん。



ベストオブヒーロー賞
三日月葵さん。

### またまたイラスト募集だ！よろしくね。

第8回イラストグランプリのイラスト募集のお知らせだよ。テーマはゲーメスト読者にぴったりのゲームキャラだよ。ガリバーまで送っちゃおう！締め切りは10月31日必着。次のグランプリは君だ！



ズラーリ並ぶキャッチャー台。君のねらうアイテムはあるかナ？



キャッチャーをつかってガンダムの展示なのだ！

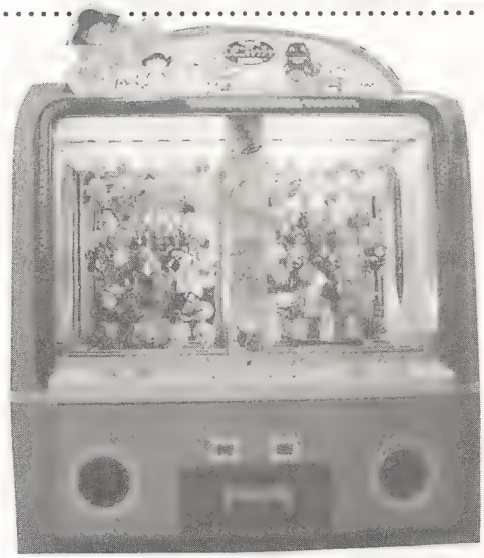
### 格闘もいいけどUFOキャッチャーもね！

なんとガリバーのUFOキャッチャーが50台を突破しました！

ワーイーアイテム数に換算すると全部で100種類だっていうからもうビックリだ！

おすすめアイテムは新作の格闘ゲームのキングオブファイターズ'95キャラ人形、ウルトラマンシリーズやオーレンジャーシリーズ。ここガリバーではロケテスト版として他より早く新作アイテムが出てくるぞ！うまくキャッチできるかは君の腕次第さ。

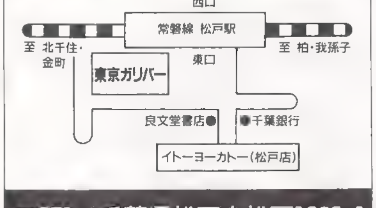
キャッチャーも大型のモノから小型のコンビニキャッチャーまで機種は豊富だし言うことないよネ！お子様から大人まで楽しめること間違いなしだ。



この大型コンビニキャッチャーでマスコットをとろう！

### これからもガリバーは君のハートに直撃だ！

秋からのガリバーはイベント盛りだくさんなんだ。各種格闘ゲーム大会が目白押しだし、9月下旬には年に1回の格闘ゲーム異種格闘戦が待ってるぞ！これからもガリバーに行って腕を磨いておく必要アリアリだ！

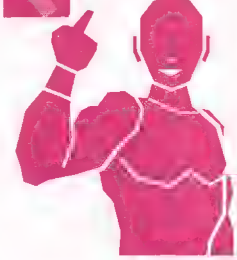



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

# アイランド



**この号の発売日には、幕張にてAMショーの真っ最中である。ショーに行けない人の所にも、もーすぐニューゲームラッシュが訪れるから安心してよねん♥そして、しこたまゲームで遊んだ後は、感想などをアイランドまで送り付けてくれるとうれしーです＆ヨイ塩梅。**

（燃えちょる男、田渕健康㊫）

## 今月のいっぱつ

## 真夏の対決！軒先MVSの死闘

暑い夏が今年もやってきた。とりわけ私には辛い…なぜかと言えば…やっぱりダイエットを始めるとしますか。

さて、そんなこんなで夏だが、期待の『KOF'95』が登場した。現在まだ発売直後で非常に出回りが少ない。しかもあれば必ず大行列といったトコロ。ここは昔からの格言に従うとしよう。

新作やるときゃ軒先台

しょせんゲーセンにある台は確実に対戦台、それなら多少メンテが悪くても軒先のMVS筐体でプレイせよ、という意味である。

が、しかしセニョール！先ほど述べたように今は夏、こんなときに軒先でプレイしたら滝のような汗はお約束、干からびてさあみんなでアナカリス状態である。さてどうするか…。

人間は考える葦と言うではないか。私は既に見つけておるのだ。軒先にして日陰に設置されているMVS筐体を！それは近くの酒屋にあったのだった。

まあそれはそれとしてこの猛暑、いくら日陰とはいえ暑いものは暑いであろう。そこで私は夕方に出向くことにした。ま、多少はマシというものであろう。

さあて到着！状況確認！先客ゼロ！コイン投入、ゴー！！何ィ!?チームエディットだ？そんな軟弱なモン誰が…やっぱYES。そしてメンバーをチョイスするわけだが…間違っても今、地元で大流行、リョウ・キム・庵の　超必戦隊ランプマン（勝手に命名）なぞ決して選ばぬわ！私は迷わずタクマ・大門・クラークをゲット。キーワードは渋め。

『投げ』である。

ゲームスタート！夕刻の心地よい風が頬を撫でる。最初の相手は餓狼チームであった。無粋な乱入者の心配もなく、絶好調で一人目のアンディをクラークで撃破。そして、二人目はジョー…そのとき、悲劇は始まったのである。

「だぁーっ！鬱陶しい！」

別に黄金のカカトだとか、まして爆裂拳フィニッシュが鬱陶しいわけではない。勿論、暑さが不快なわけでもない。私が予想だにしなかった乱入者が現れたのだ！その正体は…ズバリ「蚊」である。複数の「蚊」がニューチャレンジャーカムズ状態なのだ！

しかも奴らの跳び込みはガード不能、落とし損なったらモロにHIT！しかも特殊効果「痒み」爆発で、集中力も何もあったモンじゃねい。必殺技コマンドを入力中に腕に止まった蚊を叩き潰さなければならないこの忙しさ！カッコイイBGMと共に耳に入る奴らの羽音、クッ、負けるモノか！真のゲーマーたるモノ、下等生物如きに屈してはいかんのじゃあ（いつから俺は真のゲーマーになったんだろう）！

今回のプレイ結果、KOF5回戦敗退。そして俺が得たモノ、ルガール再登場の確信と…見事なまでに腫れ上がったこの両腕。フッ…。

（愛知県　超人バロム1君Ⓐ）

★冷夏だとか言っておきながら、今年の夏もしこたま暑かったねー。そしてこの夏のどこかで、かような激闘が秘かに繰り広げられてたってワケ。ま、これもアウトドア派ゲーマー（？）の宿命と思って、これからも一層の軒先筐体道を突っ走っていただきたい。

あとデパートの屋上野ざらしゲーセンも結構自然との戦いがアツイので、シティ派アウトドアゲーマーは行くしか。




↑（鹿児島県　飯田昭子さん①）
★「拳」を探せ！制限時間30秒。




# がぶりよりゲーマー人生

## ビバッチ！朝ゲーのすすめ

☆休日の朝にゲーセンに行くことをお薦めします。確かに日曜の朝なんてかったるい。しかし、そのかったるさをおしてゲーセンに足を運べば、何かいいことあるでしょう。いや、きっとあります（なかったらゴメン）。

まず第一に…「一回タダゲーができること」です。日曜日はサービスで台に1クレジットずつ入れている、という店をたまに見かけます。そういう店に開店と同時に入って、お気に入りの台に猛ダッシュ！そうすれば「早起きは100円（50円かも）の得」となるでしょう。

ただ、私はまだ1ゲームタダでやったことはありません。あしからず。

また、「うるさくないこと」も朝ゲーのメリットです。とにかく、みんなまだ寝ているような時間だから、比較的静かです。つまり、VGMがよく聴けるのです。

こういうときに、お気に入りのゲームのVGMをじっくり聴くもよし、あえてうるさいゲームをやるもよし、です。私はこの方法で「ファンタジーゾーン」のVGMを堪能しました（笑）。次は「メタルブラック」でも…。CDのない人はこういった方法でVGMを楽しむのもいいでしょう（それは私）。

朝のゲーセンもいいものです。だまされたと思って、一回行ってみたらいかがでしょうか？

（宮城県　川村亮君ⓒ）

★人気のない朝のゲーセンの空気には、すこぶる妙なすがすがしさを覚えることウケアイ。学校の教室一番乗りにも似た、一種独特の雰囲気が店内に満ちてるのだよ。

**1カ月ぶりにゲーセンに行ったらゲームがすごい下手だったTが僕より上手になっていた。**
**ショック!!**

（秋田県　未確認歩行物体君Ⓑ）

★カーッ!! 日々の精進を怠ることなかれ。日々の積み重ねが大事ぞ。

## 奴は何者だ!? 謎ゲーの正体を追え！

☆バイトが休みでヒマになったある日のこと…。もともとシューターである自分は、かねてより難しいゲームと言われている「P47Aces」を探すべくゲーセンに入った。丁度、何軒かゲーセンを回った後だったので、その日は疲れていた。ここにもないか…とげんなりした僕の目に、あるゲームが。

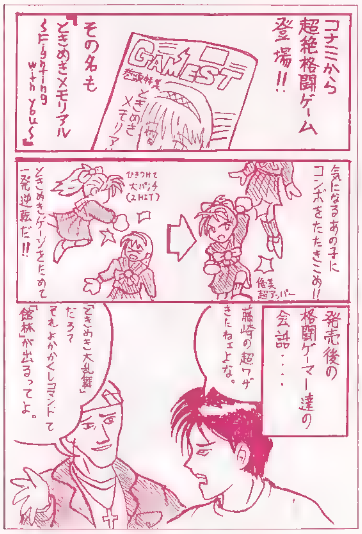
その名も「バリアメタル」。

筐体の上のほうには「新製品」と掲げられてはいるが、グラフィックはと言うと…ショボい。以前、「ブルーホーク」を見たときと同じ衝撃だった。

これはやるしかない！と思いPLAY、最初にプレイした感想を一言述べさせてもらう。

「ザコがいびつだ…」

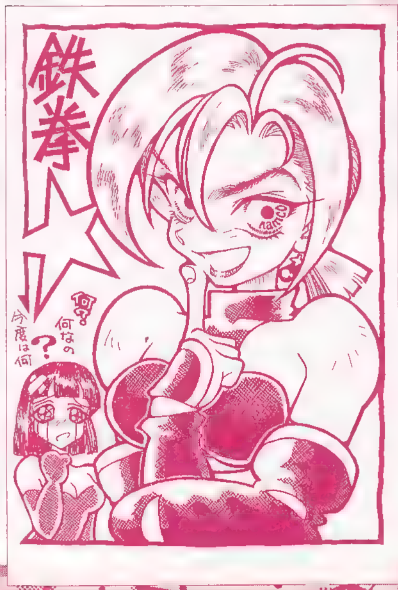
アイランド内ではなんたらフィーバーとか、なんたらレイジとかが流行りらしいが、一度見ると、このゲームも仲間に入れても遜色ないのでは



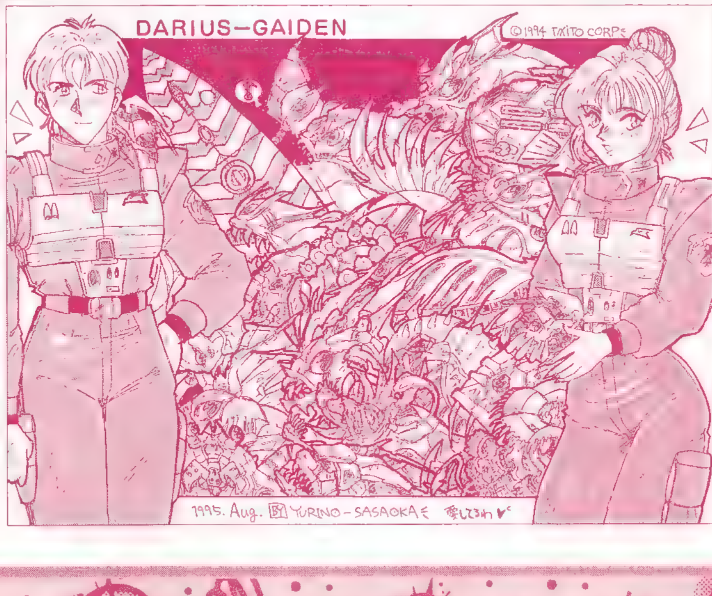

→（大阪府　ザ・忍者マスター君㊫③）
★あながち空言とは思えない所が怖い。




→（東京都　あいださぎりさん㊫④）
★ちょっと遅れましたけど、まだまだ残暑は厳しい（予定）からね。




→（山形県　KZP君⑤）
★プレステ版のEDではヒドイ目に遭ったアンナだが、2ではどーなることやら。

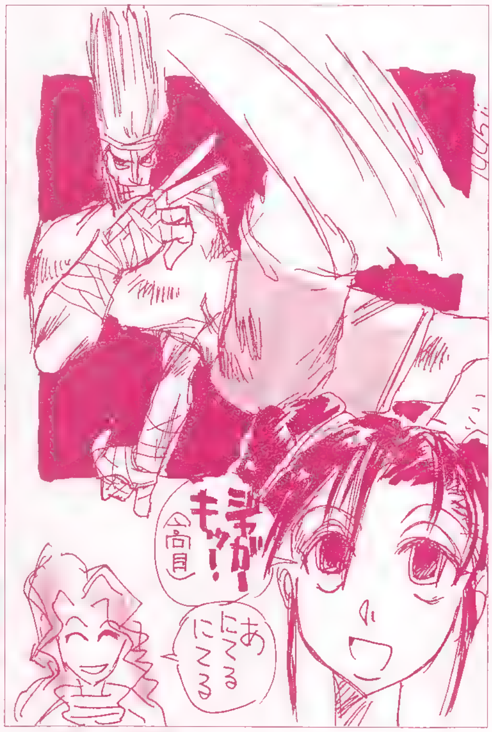


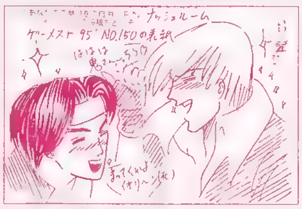

→（京都府　笹岡ゆりのさん②）
★外伝魚介が大集合。気合入ってます。

ないだろうか？それぐらい変なのだ。
　その前にゲーム内容はと言うと、1レバー、3ボタンのシューティング。1つはお馴染みのショット、1つは自機変形。この変形は後に触れるボンバーに影響する。
　最後のボタンはボンバー。自機の形態によって、バリアまたはボンバーになるのだが、1度しか使えない上に使い辛いという…。
　ストーリーも滑稽だ。ムー大陸の勇者が世界を救うべく、なんたら帝国（↑スゴい名前だったけど忘れた）からの魔の手を阻止するというもの。なぜムー大陸…。
　それはというと、1P側のヘボさに呆れた僕は、2P側のきれーなねーちゃんが乗り込む機体を使ってみた。するとどうだろう、すげー強くて使いやすいのだ。レーザー形態で2ボスすら瞬殺してしまった。1Pではまるでかなわなかったのに…恐るべし「バリアメタル」。
　ゲームバランスの中途半端な作りに衝撃を受けた自分はすぐさまメーカー名を確認した。が、ない。インストカードにも載ってないし、ゲーム画面にもメーカー名が出てこない。謎だ。まさにムー大陸の神秘だ。恐ろしい…。
　半月後に同じゲーセンに足を運んでみると、やはりこのゲームはなくなっていた。あの日自分が見た物は幻覚だったのだろうか…。幻覚でも怖いけど。
（福岡県　シューター柏うどん君Ⓓ）
★何ですか？バリアメタル？知らん、私はそんなゲーム知らんぞぉー気になる気になる気になるぜエェー内容を察するに、すこぶるアナーキーっぽくてヨイ感じだァ!!つーわけで、柏うどん君共々このゲームの詳細を知っている御仁がいたら、アイランドGMR宛までプリーズ。

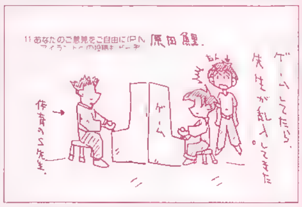


↑（広島県　時田和裕君⑦）
★ただ、生きるためだけに、走り続けた灼熱の日々。

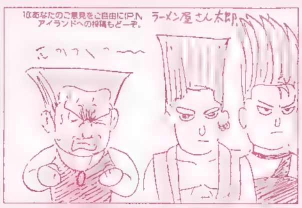

↑（滋賀県　じ田君⑥）
★君はヤツの背中に鬼を見たか！…見てない？そう。


↑違うだろ。⑧


↑ク、クレイジー〜。⑨


↑こーゆーときこそ接客プレイ（←逃げ腰）。⑩


↑調子に乗りまくりである。⑪


↑うう、皆まで言うな。⑫



↑多分効果ないと思うに10リラ。⑬


↑私も昔、犬に乱入されました。合掌。⑭

## たまらないぜ ハニハニ つっこみ三昧

☞最近中国出身の刑事がうようよいる格闘界。ちゃんと仕事しようね。
（京都府　ホンコンのサンコン君Ⓔ）
↑だいたいこの業界、乱暴者の刑事が多すぎます。やれやれ。

☞学校でのうわさだが、スクリューアッパー、真！超絶竜巻旋風斬は同じ種の竜巻とのこと。
（京都府　アスモ3世君Ⓕ）
↑話題に飢えてる学校だな。

☞デコゲーにしてはナンパなゲームだと思ったら大間違いだったマジカルドロップ！エンディングがチト物足りないがやるしか！ラヴラヴですー？
（東京都　おくぬん君Ⓖ）
↑異様にかわゆいキャラがクセモノなのだが、新生デコのカホリがヨイ感じ。

# 燃えよ青春!!



暑い夏に冷房のガンガンきいたゲーセンでデスブレイドに熱くなる。
　こんなぜいたくはあるまい、と言っても数年前の話。
(大阪府　うそつきやねん君Ⓗ)

## 顔も知らない あの日のライバルへ

☆ずーっと昔、ゲーセンが24時間営業OKだったころのお話。
　おいらはバイトで新聞配達。仕事が終わるのは午前5：30分。一人でゲーセンへと向かう。そこには人気がなくなり20円でプレイすることのできるドライブゲームがあった(F-SCOを走る奴。名前は忘れてしまいました)。
　何度か走り、1位を取る。ネームはRZ.。当時乗っていた(今も乗っているけど)愛車の名前。…とってもありがちなネーミング。
　いつからか、RZ.のネームの上にNS.というネームが載っているのに気づく。
「昼に来ている奴だなー」
　負けずに抜き返す。すると次の日、また抜かれている。そしてタイムもガンガン縮まっていく。1位・RZ.、2位・NS.、3位から30位ぐらいまでRZ.RZ.RZ.…。次の日には、1位・NS.、2位RZ.、3位から30位ぐらいまでNS.NS.NS.…。
　そんな顔も知らないライバルとの走りが、がーっと3週間ほど続く。毎日コンマ1秒の争い。
　ある日、二人の対戦は打ち切られる。「風営法」のために。
　あれから何年もたった。今ごろ、あの「NS.」は何をやっているのかな?「デイトナ」や「レイブ」のなど、通信対戦大はやりの今だから、ふと思い出してしまった。
　ハイスコアのみで競い合うライバル。「NS.」もおいらのように今ごろVF2とかレイブにはまってんのかな?
　ゲームって、いいね。
(東京都　でで君Ⓘ)
★ゲーセンが24時間営業だったころは、全国でこーいったヒソカなドラマが繰り広げられていたんだろーな。
　営業時間は変わってしまったけど、ゲームたちに注がれる情熱は今も昔もしこたま爆熱い。ゲーセンに通い続ける限り、いつかあの日のライバルにも再会できそうな気が、なんとなくするのだ……。

## 玩具でGO! ゲイマァズ

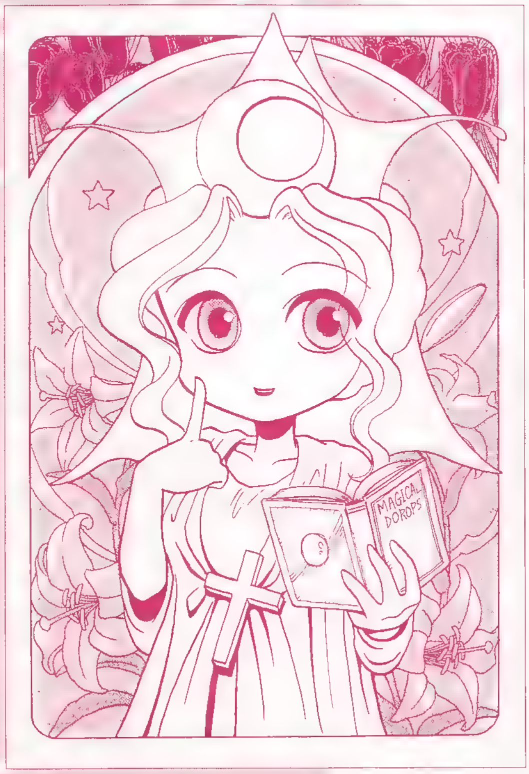
☆ゲーマーの諸君は既におもちゃから遠ざかってしまった年齢であろうと察するが、おもちゃの中にはゲームに深く関連したナイスなアイテムが数多くあるのだ。
　ということで今回紹介するのは、野村トーイの「プレデターVSエイリアン」シリーズだ。
　暗闇で光りやがる「ストーカープレデター」もイカスが、特にお薦めなのは「クィーンハイヴ」だ。シリからスライム状のものを垂れ流すでっけえクイーンで、その下に海兵隊員やプレデターを立たせることができるのだ。そう、プレデターの上にデロリだ。
　こうなったらリンもスクラッチして頭にデロリと……う、うふ、うふ、うふふふふ…(故障中)。
(大阪府　京藤丸君Ⓙ)
★オイオイ、なんか危ない輩だな。でもプレデターVSエイリアンシリーズ関連のアイテムは、かなりイカすブツが多いので、キミも近くの玩具店で物色してみてはどーか?

## 絶景・一斉起動の巻

☆この前、ゲーセンに行ってゲームを見ていたら、いきなりヒューズが飛んだ。店内は真っ暗になり予備灯だけがぼんやりとついていた。
　アルバイトの兄ちゃんがあわてて電源をいじり直したのだが、それまでのゲームはすべておじゃんだった。
　それにしても電源が入ったときに一斉にオープニングから始まる状況はなかなか見られるものじゃないので得した気分だった。
(神奈川県　皆殺ロ君Ⓚ)
★筐体一斉起動の光景、ゲーセンの店員でもしてなければ滅多に見られるモンじゃないよねー。得したね♥




↑(神奈川県　香彩あられさん⑯)
★瞳に映るその幻影は、夢よりもリアルで。




↑(埼玉県　茅たくみさん⑮)★マジドロ(・イヤ)のプリーステス様だー。デコにしてはキャラクターがライトな作りでいい塩梅。

# こちらこだわり派



## あとくされのない対戦であれ

☆「うわぁ～」（相手の負けたときの声）

「ふ、雑魚が！」などとは、対戦で勝っても思いませんが。

しかし、最近のガキは、おっと失礼、お子様はちょっとずるいです。

何がずるいかというと、対戦で勝ったときは「あの兄ちゃん、小学生に負けてやんの」、負けたときは「大人のくせに、子供相手に本気出すか普通？」などと、やじりまくり。

私が思うに、こんなことを言ったらあなたは大人なんだからとか言われそうであるが、あえて言わせてもらいます。

子供だからなんだ！別にスポーツをやっているわけではないのだから、大人、子供の差はないはずだ。一度対戦台に座ったら、そこには差別はない。そこには平等な世界があるだけだと、ちょっとおおげさな考え方かもしれませんが、こんなときだけ子供ということを盾にしないでほしい。

もし、本当にゲームが好きなら、勝っても相手のことを考え、傷つけるようなことは言わずに、また負けたときでも相手のせいにするなどとは思わないでほしい。

また、これは子供だけでなく大人のゲーマーの方にも考えてほしいところでもある。

なぜなら、今までもいろいろと言われてはきてるが、負けた腹いせに相手の気分を害するようなことを言ったり、最悪なときには暴力を振るったりと、マナーがなっていない人がごく一部だがいるのである。これはもう一般常識がないといってもいいだろう。

先日、新宿のあるゲーセンに行ったときに、ゲーセンのおねーさんが「ドリンクいかがですか？」とジュースを渡してくれたのにはかなりビビった。

だって、今まで50円ゲーセンしか行ったことがなかったからね。

（千葉県　ぜんしろますみさん㊋）

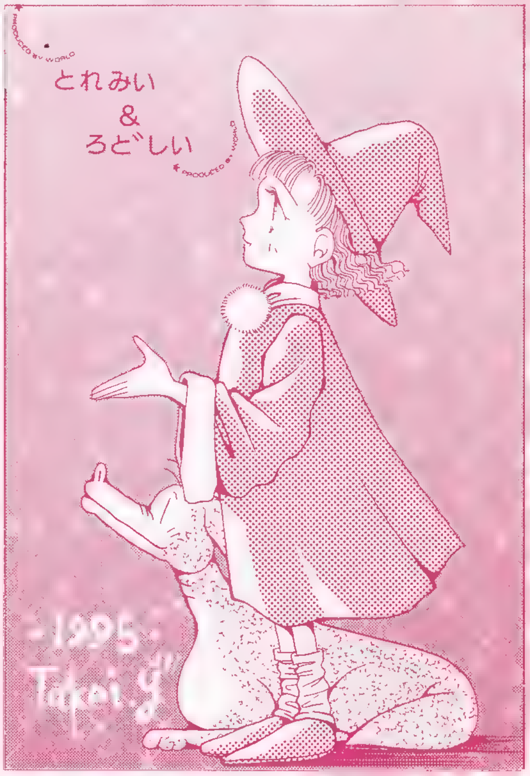
大人がこうであっては、子供が同じようなことをするのはしょうがないと思う。そこで、今やゲームもマニアだけでなくごく普通の人もプレイするようになったのだから、たとえ勝っても負けても相手を恨まないでほしい。せっかくみんな楽しもうと思ってゲーセンに来ているのだから。

みなさん、ゲームはフェアプレイで楽しみましょう。ゲームセンター、そこは今や年齢や体格、肌の色に関係なく遊べる、差別のない理想の世界、桃源郷なのだから。

（東京都　タールマン君Ⓛ）

★年少のゲーマーたちを健全に導くには、やはり年長ゲーマー諸氏が、彼らに範を示してやらないといけないだろう。

子は親の背を見て育つもの。将来、ゲーセンを背負って立つ若者たちに恥ずかしくないようなプレイ態度を心掛けよう。…とか自分に言い聞かせたりして。




↑（大阪府　竹井床さん⑰）

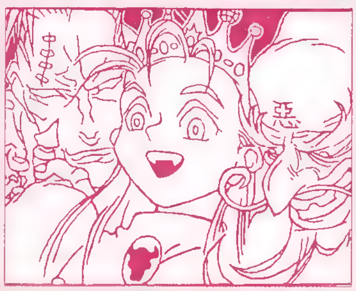
★フェアリーランドも続編が欲しいが…格ゲーになったらイヤーンかも。

## お楽しみ工芸コーナー




←（兵庫県　蚕中彼方さん⑳）

★とうとうここまで進化した切り絵シリーズ。送るときには台紙などに貼って送ってくれるとうれしーです。



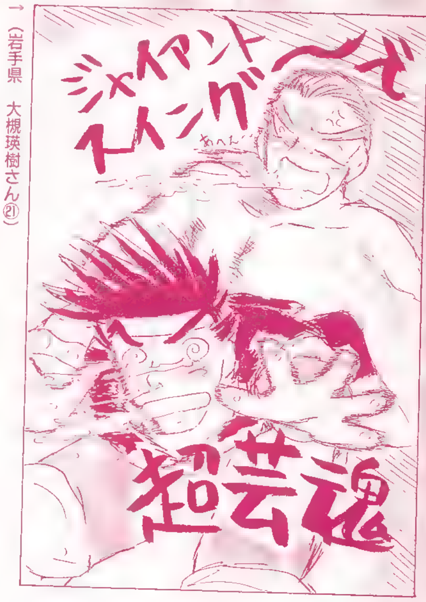
→（愛知県　ぬい君⑲）★日本の伝統工芸・はんこにて作成された一行。地獄大使が芸コマでヨイ感じ。




→（大阪府　ADK君⑱）

★セガにはこの系統（？）をもっとバシバシ出してほしいぞ。一般のお客さんが飛び込みで気軽に遊べるゲームってのも大事だよね。

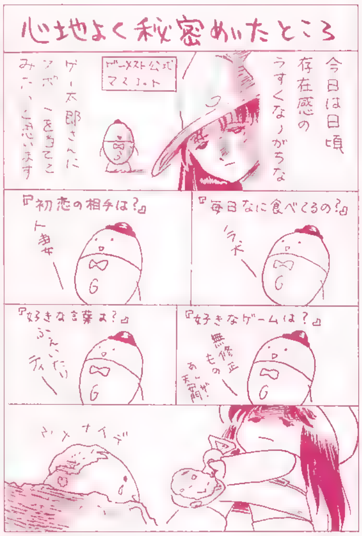
# 青空超芸魂



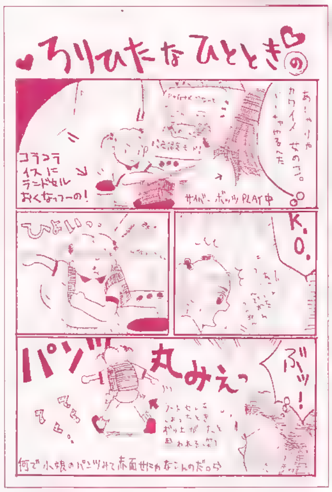

→（岩手県　大槻瑛樹さん㉑）



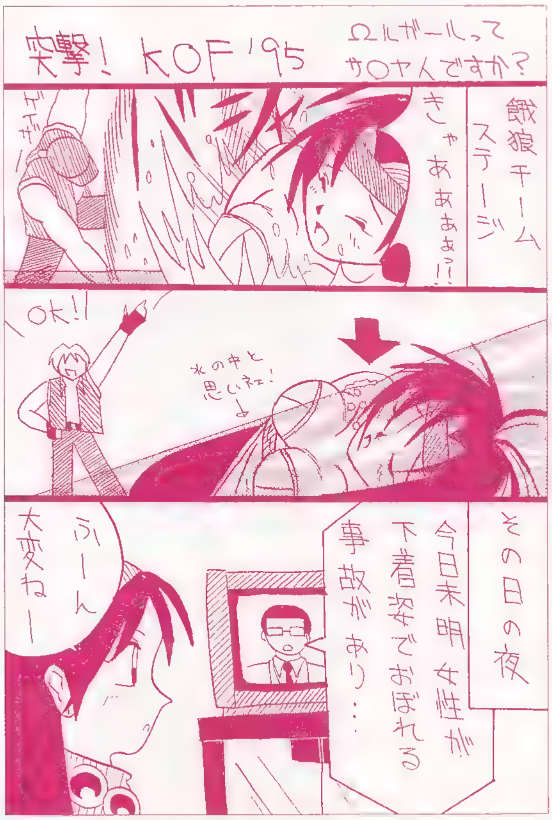

→（広島県　マムニー君㉖）★乾いた笑いが……空しい。




→（青森県　しゅりけんのおやす君㉓）★むーちゃん以上にディープな存在だ。




↑（高知県　ノンタンさん㉒）
★しもでん狂喜乱舞かも。




→（新潟県　GATO君㉗）★のんきだねハハッ。




→（東京都　ウラン235さん㉕）★村一番じゃ満足できなかったか…。




↑（京都府　村田真吾君㉔）
★ツ!?



^（香川県　佐伯玄端さん㉚）
★今は…そっとしてやってくれ。



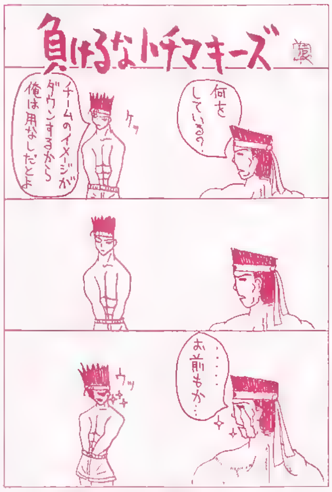
↑（大阪府　EASY星人君㉙）
★一人上手ねェ。



^（埼玉県　裕木康隆君㉘）★人には向き不向きというものが（以下略）。



^（長野県　バタンブラウン君㉜）
★迫害されてもそんな君が好き。ううっ。



↑（広島県　白猿丸君㉛）
★涙の先には、きっと希望の未来が…（予定ナシ）。

# 今、真の任侠を問う
# 見さらせ漢気

めでたく第2回目のコーナーを迎えたこのコーナーだが、何ゆえかイマイチ投稿数が奮わぬ。そこで今回は、当コーナーに寄せられたハガキ十こちらで「これはズバリ漢気であるッ！」と、勝手に判断させてもらった作品で構成した。コーナー自体も漢気に溢れた仕上がりとなっておる。

それでは、全国のゲーマー諸氏の燃ゆ燃ゆの熱い生きざまを見ていくとするかッ！

**僕**はファイトフィーバーで**超必勝技**を出しました。
（群馬県　七生君Ⓜ）
★むヲーしょっぱなから熱い。

こういうマニアックなこだわりに身を投じるのも漢気よの。

**N**EO・DIOにちびで乱入した。男だぜ、と一人で喜んでいたがボロ負けした。パーフェクト負けじゃないのがせめてもだった。
（茨城県　シャークキックは不滅だ君Ⓝ）
★「無謀と冒険を履き違えるな」とは先人の言。しかし一見無謀と思える行動にも、そこに強い信念が介在しておれば、それは立派な自己主張となるのだ。
…しかしこのシャーク（略）君にそのような信念があったかどうかは不明。

**ス**ーパーリアル花札の脱衣シーンを1人1ページ使って全部脱ぐまでを1コマ1コマまとめてください。お願いします。
カラーにしてね。
（群馬県　小暮亮直君Ⓞ）
★…いまいち方向性が違うようであるが、とりあえず自分に正直な漢気と言える。言えるかあ？

**今**から10年前、通い出したゲーセンにバイトで入ったお兄さんと付き合いだし
**「結婚」**
までしてしまった。
ちなみに結婚式のキャンドルサービスのBGMは「Out Run」でした。
（北海道　XYZさんⓅ）
★うぬう～先生うらやましいぞ…じゃない、これはすこぶるごっつい漢気じゃや。
今回の漢気大賞はこの作品!…にしようと思ったが、これ以上幸せになられても困るので却下。
（彼女いない歴パーフェクト・妬みマシンの担当より）

**夏**が来ると思い出す…。世間から一足遅れて、みんなでD&Dに燃えてた去年の夏を。
カプコンさん、ストII→ストIIダッシュ程度のアレンジでいいから、D&Dの別シナリオを出してくれ！すさんだ対戦格闘人間に、真の協力プレイの楽しさを伝えるにはこれしかないのだ！
（東京都　ザコーン君Ⓠ）
★協力プレイの素晴らしさを世間に広めたD&D。その続編を望む声は多い。
そう、対戦ばかりが人生ではない。時として、手に手をとり仲間と力を一つにして強大な敵に立ち向かうのも漢気。

**レ**イプレーサーのデモのお姉様のお身体に見とれていたら、私の横でお子様も見とれまくっていた。
すでに心の底で友情を確認しあった2人に言葉はいらない。後は店員や女性客の目も気にせず、次のデモ画面まで誰もプレイしないことを祈る。
二人の品性急降下隊の姿がそこにはあった。
（静岡県　みくに葵君Ⓡ）
★…なんかこんなんばっかだな…。まあよし！漢たるもの、常に自分に正直に生きなくてはならぬ。世間の体面を気にして生きて、なにが漢ぞ！
漢だったら、りぼんマ○コットコミックスを一気に10冊レジにもって行くぐらいの器量が必要だぞ。うむ。
（漢気のなんたるかを一番わかってない担当より）






## 買います

●スーパーリアル麻雀の3枚組CD「みつめていいよ 夏休み大増刊号」を5千円以上で買います（なるべく美品希望）。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒235 神奈川県横浜市磯子区杉田4—7—19 草野誠）

●ガイアポリスに関する物、特に「コナミアミューズメントサウンド…夏」やコミゲ4号などを買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒310 茨城県水戸市五軒町1—3—4 中島大介）

●レイブレーサーのポスターを2千円前後で買います（美品希望）。売ってくださる方は葉書で連絡ください。③
（〒663 兵庫県西宮市上大市5—11—1—804 田中邦親）

●ストⅡ映画キーホルダー12体セット、ストⅡターボのバルログポスター、UFOキャッチャーのバルログのぬいぐるみ、ストⅡ関係のジグソーパズル（バルログの入ってる絵のもの）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒870 大分県大分市古国府3組の2 塚本愛）

●PCエンジンLTを買います。箱、説明書、付属品などの有無と希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒101 東京都千代田区内神田1—4—5 大手町ロイヤルプラザ515 光安保）



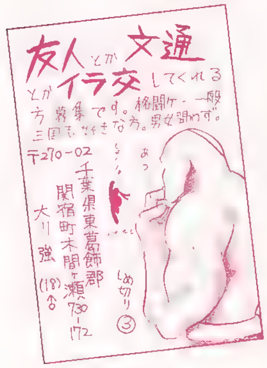

## 売ります

●ディグダグの豆本（ディクショナリー）、ナムコの80年代エコー葉書（マッピー、パックマン柄）ほかゲーム関連グッズを売ります。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒565 大阪府豊中市新千里東町3—3 B17—106 大内信一）

●KOF'95・ストZEROのポスターとパンフ、ギャルズアイランド1、PV豆本全3巻、アテナ・サイコソルジャーのステッカー、パンフ、小冊子、マッピーのポスターを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒520 滋賀県大津市馬場2—8—7 小西芳美）

●任天堂のゲームウォッチ、ファイアー、パラシュート、オクトパス、ドンキーコング、ドンキーコングⅡ、マリオブラザーズ、ゼルダ（すべて海外版）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒390—02 長野県松本市里山辺荒町3276 中田淳志）

●NEO・GEO本体（箱・説なし）+ファイアースープレックス+侍魂+真侍魂+龍虎の拳2+餓狼SP+メモリーカードを1万5千円で売ります。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒191 東京都日野市三沢3—40—23 河野聡之）




## 交換・その他

●こちらのNEO・GEO CD本体+KOF'94+餓狼3+フライングパワーディスクをあなたのプレイステーション+鉄拳と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒755 山口県宇部市西梶返2—20—11—5 春口剛寛）

●こちらのNEO・GEO CD限定モデル+KOF'94+餓狼SP+餓狼3+スーパースパイ+侍魂+真侍魂をあなたのNEO・GEO本体+別売コントローラー+メモリーカード+KOF'94+餓狼3（SPでも可）と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒171 東京都豊島区南池袋2—6—1 鈴木和久）

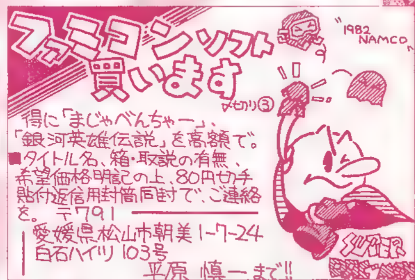
## ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

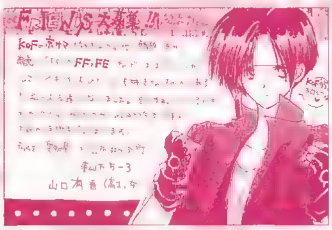
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③






（神奈川県 平和島ガルディそ君）

お便り募集






ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1—11—4 新声社 ゲーメストアイランド係

# STRIKERS 1945

## ドイツ面に隠れキャラがいた!!

ドイツステージに何とあのガンバードに出てきた「ブルースティール」が登場！本邦初公開だ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡
石井せんじ

©彩京



### ドイツ面の隠しキャラ〝ブルースティール〟

何と1戦国エースにつづき、特殊な条件がそろったときのみ出現する〝隠れキャラ〟が、このストライカーズにも存在することが、イキナリ明らかになった。

その隠れキャラとは、彩京のストライカーズの前作にあたる、ガンバードの中に出てきた、街面ボス〝ブルースティール〟である！

ブルースティールが出現するのは、ドイツステージ。なぜドイツ?それは、トランプのエース（トランプのメカニック担当）は、ドイツ出身だからである!!

ガンバードの舞台となったのは、ストライカーズの35年前の1910年。つまり、ブルースティールが出て来ても、何の不思議もないのだ（本当か!?）。

### ブルースティールの出し方

では、具体的な出し方に移ろう。

①まず、ドイツ面がスタートしたら、対空戦車以外の地上戦闘車両11台（弾を撃たないもの）を、すべて破壊せずに残す。

つまり、ドイツ面が始まったら弾を撃たずに避けまくるってことだ。



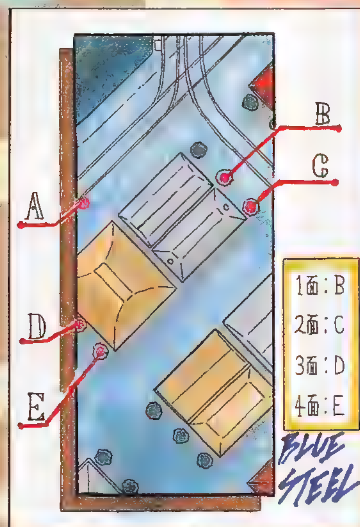
まず、この戦車は撃たずに残して…

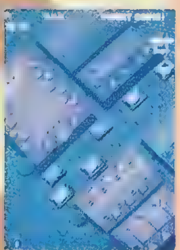
この際、自機のショットレベルが初期段階くらいなら、ショット1回だけ押して対空戦車やPを出す戦闘機を破壊することも可能（ショットレベルが高いと他の戦車に当たってしまうのでダメ）。

②図のA地点（斜めの線路の端）が画面内に入ってからしばらく、自機を木の上に固定する（スクロールに合わせてチョンチョンと下に動く感じ）。

このとき、自機を固定する木（背景の街路樹）は、ドイツ面がランダム面の何面目に来たかによって異なる。

基本的にドイツ面の登場が遅いほど下の木に合わせると覚えれば覚えやすいだろう（B～Eの木）。



画面に出たら、すぐ重なりに行く。



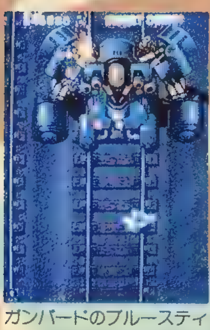
チョンチョンと、重なりながら下がる。

③これで一応ブルースティールの出現条件がそろったことになる。画面の左の路線のところから、ゆっくりと〝ブルースティール〟登場。

このブルースティールは、ただ出てくるだけじゃなくて、ちゃんと壊せる。しかも、壊すとかなりの高得点なので、スコア狙いには欠かせない存在になりそう。しかも、1つの車両につきPを2コずつ出すので、1面でフルパワー時にゲットして、さらなるボーナス得点が望める。こ、これはもうやるしかー！



出たー出ました。これがブルースティールだ。



ガンバードのブルースティール。スケールも同じっぽい。



こんなにPをバラまくぞ。オイシイ。

### 出すときのコツ

目標の木が見えたら、出た直後からすぐに重なりに行こう。でないと、次に出てくる中型機に弾を撃たれてダメになる場合があるからだ。

最後に、ガンバードのブルースティールの写真を載せておくので、よーく見くらべてみてね。

# 2周目究極攻略 (メッサーシュミット)

今回は楽な日本面とドイツ面を攻略。理論上、2ステージ合わせてボム1発でOKだ。

担当：石井ぜんじ

## 撃ち返し弾に気をつけろ！

2周目に入って、注意しなければならないのは撃ち返し弾だ。2周クリアできればいばれるゲームだから、まず撃つべきザコと撃ってはいけないザコを覚える必要がある。

一番危険なのは、正面にまっすぐ突っ込んで来るザコ編隊。固定の位置に出るものもあるが、ボス戦で一定のタイミングで出てくる奴が一番典型的だ。

このザコは、3WAYに撃ち返してくるのでできるだけ撃たないほうがよい。撃つなら出現直後だ。このほか、アメリカ面（上空）で出てくる青い小さなザコ、日本面（海上）の正面に白い高速弾を撃つ緑のやや大きいザコなどが3WAY撃ち返し弾を撃ってくる。

一方、3WAY撃ち返しを出すザコに似ていても、画面端から斜めに飛んでくるタイプのザコはまったく撃ち返しを撃たない。このため、1～4面のすべてで撃つ場所（撃つ敵機）と撃たない場所が分かれてくるのでまずはこれを覚えることが大切だ。

あとはひたすらパターン化と、正しい状況判断をすることだ。とりあえず、2周目は全機種やるのはあまりにも厳しいので、メッサーシュミット（BF－109）での攻略をしていく。

機種別に見ると、弾消しを持つムスタングが最も2周目は楽なようだ。メッサーシュミットは、ボムの効果時間と威力に乏しいのが最大のデメリット。だが、フォーメーションは非常に使えるので面白いぞ。

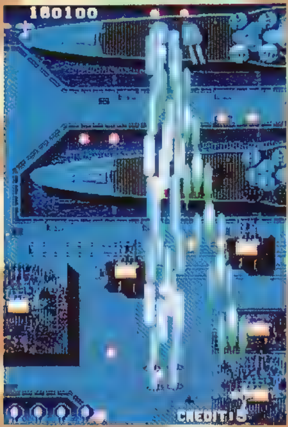
## 日本ステージ

2周目の1～4面の中では最も楽なステージ。うまくいけばノーボムで、悪くてもボスでボム1～2発でノーミスで切り抜けよう。

前半のポイントは、3機の中型機と撃ち返すザコが重なる場所。最初のため撃ちのタイミングが大事で、速攻で正面の中型機を倒すこと。その



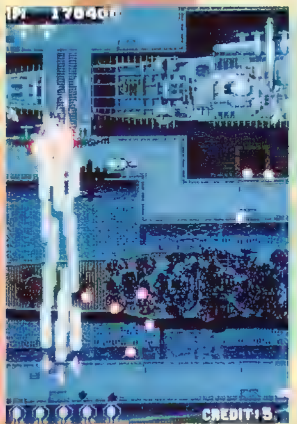
①まず1台目の戦艦の砲台2つを破壊。特に左側の砲台を最優先で壊しておく。その後、右に移動しつつ戦艦の残りの砲台をすべて破壊。すぐ、ために入る。



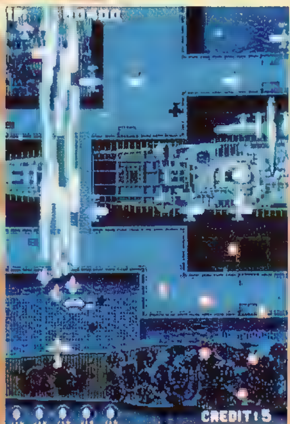
②2台目の戦艦が見えたと同時に、画面の一番下中央付近でためを開放。やっかいな高速弾を撃つ砲台2つはため撃ちを当てるので早く壊せる。



③3台目の戦艦と中央に中型機が出現。ため撃ちが当たるが、自機のメインショットでもフォローして、中型機を早めに壊す。ここでフォーメーションは戻ってくる。

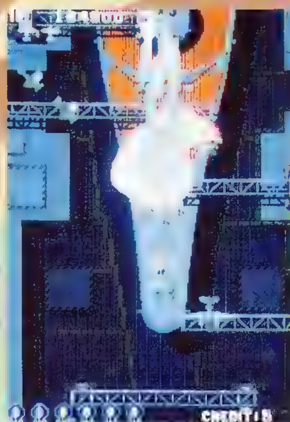


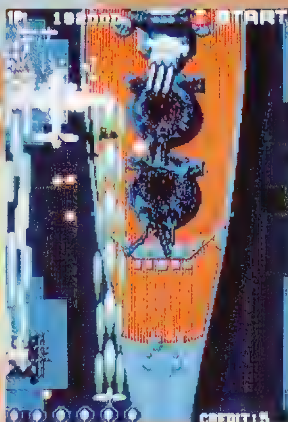
④中型機の撃ち返し弾をかわしつつ、ためを開始。ためたらすぐ、左から出現する中型機にため撃ち。斜めに突っこんでくるザコは撃ち返さないので撃っても大丈夫。



⑤左から出現した中型機を壊した後、正面から突っこんでくるザコが現れたら撃つのをやめる。撃ち返し弾が厳しいからだ。右に出る中型機は無視し、左へ逃げよう。


⑥左端の建物から出現する砲台だけは撃っておき、画面左端を上へ上がる。この後は緑ザコが3WAYで撃ち返すので、撃たずに戦艦が出現するまでためて待つ。

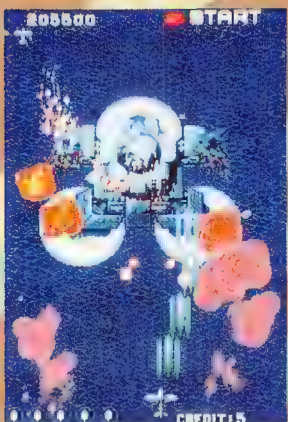

⑦巨大戦艦が出現したら、中ほどの高さでためを開放。巨大砲塔の2つだけ壊す。その後フォーメーションは戻ってくる。



⑧戦艦の速い弾を出す砲塔が残るが、まず左に出現する中型機を優先。中型機にため撃ちを使う。その後、メインショットで砲塔を壊し、今度は戦艦本体にため撃ちを使う。ボス前のザコラッシュは撃たずにかわしたほうが楽。



⑨1、2回目の白弾の5WAY攻撃は、どちらも画面左へかわす。2回目は狭いが、すぐ行けば大丈夫。ザコが重なることは少ないが、ザコに追い詰められたらボンバー。



⑩フォーメーションが戻ったら、すぐ再び画面下で開放する。ボスが第2段階になったら、ずっと一方向へ動くのではなく、白い高速弾の直後に切り返すといい。こうすればボムが節約できる。

後もザコを始末しつつ、迅速に左の中型機にため撃ちを合わせられればOK。左の中型機を、撃ち返すザコラッシュが出る前に破壊せねばならない。

ため撃ちのタイミングさえのみこめば、まったく問題ないのだが最初は難しいかもしれない。パターンが崩れたら、必ずボムを1発使って回避しよう。

その後は、巨大戦艦が出現するまで撃たないようにする。戦艦では、まず左の中型機を優先して破壊し、次は戦艦を優先して壊すと楽だろう。

ボス戦は、高速5WAYを左でかわし、他の弾は正面で撃ちながらかわそう。ザコが嫌なタイミングで重なったらボンバー。ザコさえいなければノーボムで倒せるようにしておこう。

## ドイツステージ

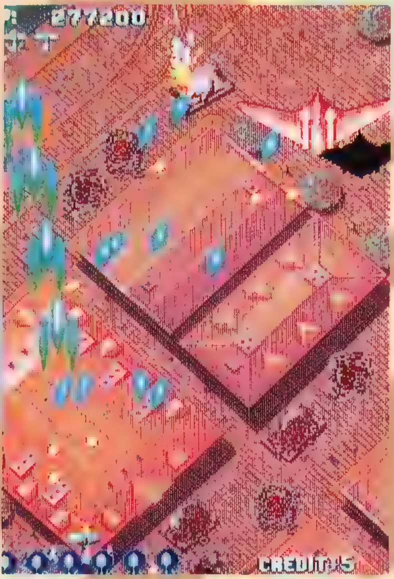
ボムを途中で1発使用するので、ボムなしで来ると非常に辛い面。だが、それ以外はパターン化しやすいステージである。

クライマックスは、下から列車が上がってくる場所。ボムなしでも抜けたことはあるが、非常に難しいのでボムを使うべきだろう。

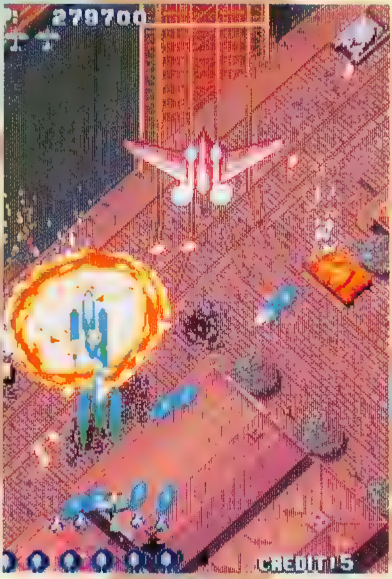
その後、中型の長細い戦車を画面上に2台残しておけば、左右からの3×2の戦車を出さないですむ。この戦車が出なければ撃たないでかわすことができるため、撃ち返し弾に悩まされることがない。これがこのステージの最重要ポイントである。

ボスは、右や左端だけでかわそうとするとはまる。高速3WAYに注意しつつ、中央だけを狙おう。

第二次形態になったら、右の砲塔の内側から徐々に左へ動いていく。左の砲塔の真下に行くのは怖いが、思いきって行ってしまったほうが実は弾をかわしやすい。ボスでは、ザコの弾でパターンを崩されたら、迷わずボンバーを使おう。



①まずはザコ戦車を一掃。その後、画面の左上から出てくる戦車を壊しつつ、左端から出てくる戦車一台にも少しダメージを与える。



②右端から出現する中型機を撃つために、左→右と動いて弾をかわしつつ撃つ。左端の戦車はサブウェポンで壊す。以後、中型機は左→中央と1機ずつ2機出現する。弾の切れ間に毎回切り返すこと。一方向に動くと追い詰められる。



③中央に2機同時に出現した中型機の弾を切り返しつつ、できるだけ粘る。そしてボムを使い、下から出現する列車を破壊する。



④ボムのタイミングが早かった場合、列車の後の車両や左のザコ戦車をメインショットで破壊。遅過ぎると右の中型戦車が壊れてしまう。右の中型戦車2台を残すのがコツ。



⑤少し待ってため、列車と左の中型戦車の両方に当たるようにためを開放。右に中型戦車が2台いれば、ザコ戦車6台は出てこない。



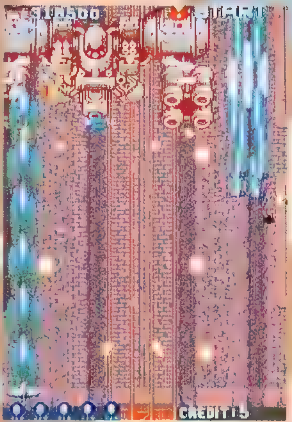
⑥広く開いた左のスペースで、ためつつ撃たないようにして逃げる。撃ち返し弾が怖いからだ。



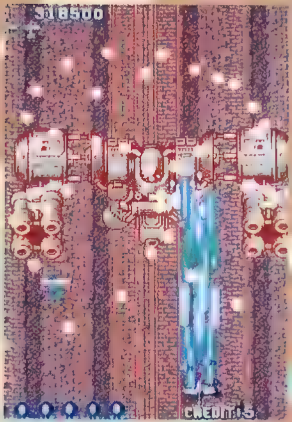
⑦ボスが見えたら、できるだけ早くためを解放。画面の下中央で放す。



⑧ボスは中央の弱点を狙いつつ、高速3WAYの周期だけ外して撃ちこむ。左右の砲台を無視し、中央付近にいたほうが楽だし早く倒せる。



⑨第二形態になったら、右の砲塔の内側から、徐々に左へ向かって動く。左の砲塔の真下くらいまで動きながらよける。弾のかわし方は完全パターン化する。ため撃ちは正面か右の砲塔へ重ねる。



⑩炸裂弾の安全地帯は、ボスの中心からやや左右にずらしたところにある。

# ド硬派縦シュー見参！

# 逆鱗弾

## ゲキリンダン

©TAITO

**3タイプの自機が選べる個性派縦シューだ。**

担当：立来多

この秋、タイトーが放つ縦スクロールシューティングゲームは、その名も「逆鱗弾」だ。いかにも手強そうなタイトルだね。

### どんなカンジ？ゲームの説明

コンパネは8方向レバーと2ボタン。いわゆるショット、ボンバータイプの縦シューである。2人同時プレイ、途中参加ももちろんOKだ。

ステージ構成は全4ステージの1周オール（※この設定については変更される可能性あり）。自機はA～Cまでの3タイプがあり、2P側には色違いのものが用意されている。

さて、ゲームの内容はというと、まず第1ステージで登場する巨大ボスが、研究所から新型時間跳躍エンジンを奪って逃げてしまう。そして人類の歴史を崩そうとタイムトラベルを繰り返す。

プレイヤーである自機は、過去・現在・未来の各ステージへ追跡を続けて、最終ステージで巨大ボスと雌雄を決する。

### 巨大ボスストーリー

いつから存在していたのか、どこで誕生したのかは分かっていない。

人類との初接触は3195年の宇宙旅客機サジタリウスとであった。そして10年後再び姿を現わし、開発中の新型時間跳躍エンジンを奪い歴史を狂わし始めた…。

巨大ボスは己れの体の一部を使って、ステージ中に中ボス、あるいはボスとしてプレイヤーの行く手を阻もうとするぞ。

### プレイヤー設定

**■日雀　北斗（ひがらほくと）**

特徴　バッテン傷有りリボン髪ども男

性格　ダークながらも仲間を大切にする心を持っている。

小さい頃に両親を巨大ボスに殺され、自身も頬と心に傷を負った過去を持つ、宇宙旅客機サジタリウスの生き残り。母の形見であるリボンで髪を結び、巨大ボスに復活を誓う。

**■シャリオ・ヴィッセン**

特徴　ブルーグリーン系のショートカット

性格　科学者ゆえに理知的。しかし姉のことになると、ガラッと性格が変わる。

巨大ボスに奪われたエンジンの制作者、クロワ（姉）の死に際に言った「あのエンジンを壊してほしい」という意志を実行するために飛び立つ。現在、姉のペットであった「ニョーニョー」を可愛がっている。

**■グローサー　フェデル**

特徴　中年になりかけのキザなサングラスをかけた傭兵

性格　目的のためなら何でもやってしまう、氷のような冷たさを持つ男。

非常に高額な契約金で有名な傭兵。今回の任務を重く見た軍上層部が独自に契約を交わした。その契約内容は「巨大ボスの破壊」ではなく、「新型エンジンの奪取および証拠隠滅」であった。



砲台がズラリと並ぶ。こりゃ手強そうだ。




ボンバー！どことなく懐かしいシャレコウベ型の爆発。

**■アン・クトス**

特徴　空想癖の強い、ソバカスだらけで赤毛の三つ編み少女

性格　「赤毛のアン」そのもの。いつも本を持ち歩く。

いつものような空想の世界から抜けてみると、彼女の世界は一変していた。そこには巨大ボスがいた、そしてそこは見知らぬ世界だった。彼女は自分の世界に返るため旅立った。

**■ディッツア・セイビス**

特徴　宇宙一のエルビス・プレスリーおたく

性格　精神的に裕福なため、多少のん気な面を持つ。

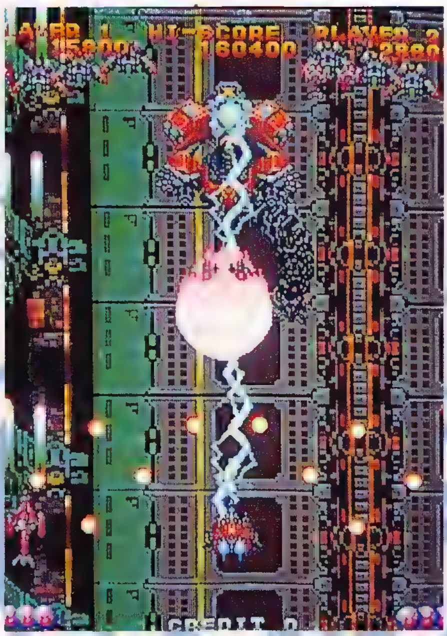
良家の生まれで良識も持ち合わせている。巨大ボスがタイムトラベルをしたことに疑問を持った。『ヤツはエルビスを殺し、人類の絶滅を考えている…』セイビスはエルビスに会うため、巨大ボスを倒すために飛び立った。

**■マヨル（男）&ウルサ（女）**

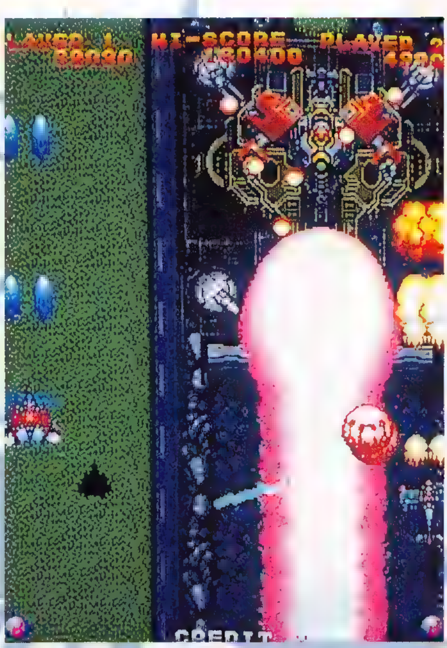
これは過去の世界か?古典的な敵が襲いかかる。




4人で戦えば、厳しい道中も楽しくなるよね!?




おっと危ない!




ムムッ、意外と避けにくそうだ。



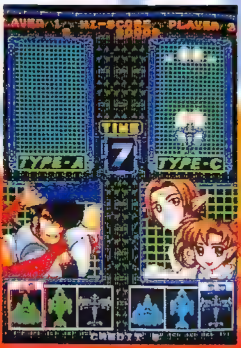

迫力満点の巨大ボス(の一部)。本物はもっとデカイ!?




これは中ボスかな。いったいどんな攻撃をするのだろう。



Cタイプ




Bタイプ




Aタイプ




特徴　超能力を持った、ノーテンキなチビッ子カップル
性格　マヨルにべったりウルサ、マヨルしか見えないウルサ。

ウルサはマヨルと一緒のときだけ予知を行うことができる。そのためマヨルとともに研究所に監禁されていた。巨大ボスの襲撃の際、研究所から脱出を果たすも、大好きだった花畑がボスに襲撃されたことを知り、追跡を決断した。

# 3Dスクロールエアバトル！
# 最新鋭の戦闘機が強奪された！

# スカイターゲット

SEGA

**米軍の最高の技術で作られた戦闘機「XF/A-49」が盗まれた！**
**機密を守るために「XF/A-49」の破壊命令が下る！**

担当：するする

## 3Dスクロールの戦闘機ゲーム登場！

セガの3Dスクロールエアバトルものというと「アフターバーナー」を思い起こす。

非常にスピード感あり、迫力あるシーンありで大ヒットしたゲームだった。

それ以後、ハードの進化とともにこの類のエアバトルも「G-LOC」「ストライクファイター」と登場。

最近ではポリゴンを使った本格シミュレーションエアバトルゲーム「ウイングウォー」も登場した。

本物指向へ進んできたエアバトルものも、今回のこの「スカイターゲット」で、よりゲーム性の高い、3Dスクロールもので登場。ポリゴンならではのリアルさ、そして3Dスクロールならではのゲーム感覚を持ち合わせた、新しいエアバトルの世界を表現。

新しい感覚でプレイを楽しめるゲームができそうだ！




ゲームスタート！F-14で突撃。熱いバトルが今、始まる！

## 3DCGならではのゲームシステム

最大30万ポリゴンを1秒間で表示、テクスチャーマッピングが可能な「モデル2・ボード」を使用するこのゲームでは、その性能をフルに生かして、各戦闘機の細かいディティールを再現！きれいで迫力ある映像を映し出している。

3DCGならではの特徴、VRボタンにより、ゲーム中でも視点を変えることが可能。いろいろな戦闘シーンを見て、味わえるようになっている。

そのボードのパワーにより、ゲーム中で登場する戦闘機のグラフィックは、実際に使われ存在するものを忠実に再現している。

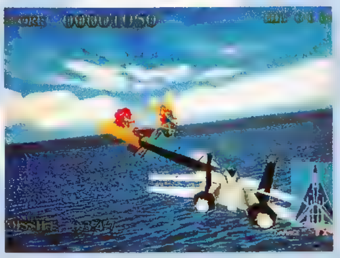
プレイヤーが選択可能な機体のほかにも、敵機も実際にあるものを多数用意し、本物そっくりのエアバトルを体験できるようになっている。



機体を左右に振り、遠く前方から飛来する敵をロックしていく。



ロックオンした敵にミサイルファイアーズボーン!!



ぐわ～っ!!こんなでっかいミサイルが目前に！

## ストーリー

米軍が秘かに開発していた超高性能戦闘機「XF/A-49 ホワイト スォード」が航空宇宙兵器開発センターから強奪された。この仕業は、多国籍兵器製造企業「デルダイン」社と判明。

「XF/A-49」は、現在考えうる世界最高、最新のテクノロジーが投入されており、同社にこの最先端の情報が、奪われることは絶対に許されないことだった。

その「XF/A-49」の秘密を守るため、「XF/A-49」を追跡、発見し、破壊せよという命令が4機の戦闘機に下された。

これを阻止せんと「デルダイン」社も大迎撃部隊を発進。

それらの猛攻撃をくぐり抜け、「XF/A-49」を発見し、破壊すべく、敵最終ラインへ飛び込んでいくのであった。

見事「XF/A-49」を破壊することができる戦闘機は、パイロットは…。






敵は戦闘機だけでなく、こういった艦隊を組むものもある。



その艦隊に向けミサイル発射つー沈めーっ！




だーっ！し、しまったあーっ！ダメージが100%に！

## 操作方法

ミサイル発射用ボタンと、バルカン砲発射用トリガーの2つが付く操縦桿で、戦闘機をコントロールする。

戦闘機の操作は、この操縦桿のみ。スロットルレバーはない。スピード変化を味わえないところが残念だが、初心者でもわかりやすい点は評価していいと思う。

上手に操作できるようになれば、特殊飛行(マヌーバー)を、特別な操作でできるようになる。

今のところプレイヤーが選べる戦闘機は4機。好きなものでエアバトルを楽しめる。

さて戦う方法だが、画面に映し出されている戦闘機の前方にある照準を敵に合わせることでロックオンができる。

ロックオンされた敵には、そこでミサイルを撃てばミサイルが自動誘導され命中する。ミサイルは弾数制限なしだ。

近距離にいるような敵機には、バルカン砲が有効になる。バルカン砲には弾数制限はない。

自機はダメージ制になっており、ダメージを100%受けてしまうとゲームオーバーとなる。

ゲームの進行は、いくつかのステージに分かれた各エリアを、各エリアのボスを倒しつつ進み、最終ボスを目指す。

各エリアの間では、補給シーンや味方の戦闘機との会話シーンなど、演出が入る。

補給シーンで減ったミサイルを補充することができる。

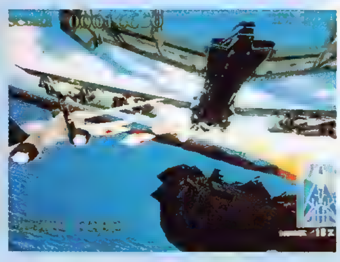
久々の3Dスクロールエアバトル。よりリアルなタイプになっているが、根本は「アフターバーナー」。出てくる敵をどんどん倒してクリアを目指すもの。全部撃滅する爽快感を味わおう！



ジュバババ…。大型機からの攻撃！よけつつ攻撃へ！



敵はかなりのダメージを負っている。あともうひと息だ！



3DCGならではの大迫力！巨大だという感じがよくわかる！



飛んでくるミサイルに気をつけながら撃ち込む。もう少しだ！




イエーイ！　ボスを倒した！これでエリアクリア！




撃墜率84.3%。ちっ、残さず倒したかったぜー次こそは…。



# 今回は後半3面を攻略

# SONIC WINGS 3

担当：KAL

©VIDEO SYSTEM

**前回で1〜4面を攻略したので、今回は5〜7面＋他機種のフォローで構成。**

担当：KAL

この攻略では、基本的にアメリカ2P側の機体「ブラックウィドウ」か、ドイツ2Pの「スツーカ」を使用しているものとして話を進めているので、他機種では少し無理な場面などが出てくる（特にボス戦など）。

ということで、まずはほかの機体を使ったときのフォローからいってみようと思う。

まぁ、それだけブラックウィドウとスツーカが強いっていうことなんだけどね。

## 日本2P「晴嵐」を使った場合

晴嵐と表記するよりも、まおまおと表記したほうがピンとくると思うので以下まおまおで統一。

この機体の特徴は、とにかくすぐパワーUPが切れること。最強状態だとサーチレーザーが4本も出るのに、パワーダウンすると半分の2本になってしまう。これでは大きな戦力ダウン。

そのため、まおまおでプレイするときには、「無駄弾は撃たない」プレイを心がけることが必要になってくる。つまり、敵の出現順を覚え、出てくるときだけボタンを押し、普段は1発でもいいから弾を節約するのだ。

また装備そのものがかなり特殊。サブウェポンのサーチレーザーは貫通兵器。敵に当たっている時間が長いほど高威力だ。したがって、縦に長い敵には強く、短い敵に対しては一瞬しか触れないため弱い、という特徴をもつ。

この2つの性質、サーチする点と貫通する点を心得ておかないと、多少つらい闘いになるだろう。

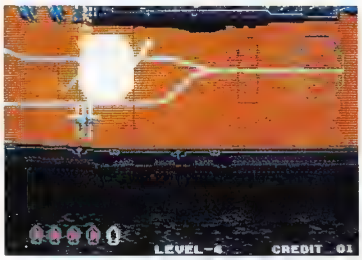
例えば左コース2面の空母ボス。

基本的には、ボス出現時に左側のハッチに重なって、ボスが攻撃してくる前にこのハッチを壊してしまうのだが、普通にやったら、レーザーがボスのコアの方へ飛んでいってしまい、効率よくハッチに当たらない。



この人が真尾まお。いつも特殊な機体に乗っており、上級者向けなのだ。

そこで、レーザーを両方共ハッチに当てるため、ハッチよりやや左側にずれて撃ち込む。こうして右側から出ているレーザーも命中させるのだ。



正面にいると、右側から発射されるレーザーがハッチに当たらないのだ。

しかし、ハッチのすぐ奥にある小砲台も破壊しておかなければならないので、ボスがスクロールで中央付近まで降りてきたら、ハッチの上へ移動して、「コアへ向けて横に飛んでいくレーザーを貫通させて」撃つ。

あとは下へ下がって基本攻略どおりにやればいいのだが、全面を通してこのような「まおまおならでは」の撃ち込みが必要になってくるぞ。



レーザーの軌道を有効利用。

また、スペシャルウェポン（以降、ボンバー）は、画面中の敵の動きを約3秒止めてしまうという、これまた特殊なもの。この間はスクロールも止まってしまうので、通常面での使用はなるべく控えたいところ（スクロールが止まっている間は、次の敵が出てこないため）。

さらにまおまおのボンバーは、使用時にボンバーボタンを押したままにしておくことで、攻撃力を持った光球を機体の周囲にくっつけておける。この光球は0・1秒ごとに6のダメージを与えることができるので、ボンバー使用と同時に敵に重ねれば、1秒間で60ダメージ、3秒間フルに当て続ければ180ものダメージを与えられることになる。

これは、スツーカのボンバー以上の威力になる計算だ。

まあ、実際には敵が攻撃を再開する前に安全な所まで戻



ボンバー＋撃ち込み。調子に乗りすぎて逃げ遅れないように。

ってないといけないので、計算どおりのダメージを与えるのは難しいと思うが、それでも光球重ねはやらないと大損。

ということで、まおまおのボンバーは対ボス専用と考え、使ったらBボタンを押し続けて標的に近づき、光球を重ねつつ撃ち込もう。

## ポリカルボブを使った場合

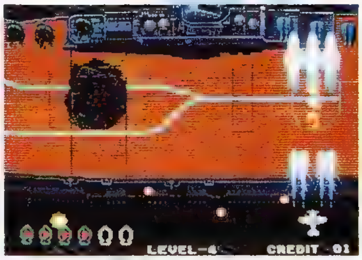
大阪は梅田の水族館出身という変わった経歴を持つイルカ。多少下品。


パイロットがイルカという時点ですでにおかしい?いやいや、そんなことは。

この機体は、サブウエポンの威力がすごく高いのだが、連射性がなく、横一列に並べ発射するので縦長のカタい敵に弱い。また、だからこそパワーをダウンさせないように"溜め撃ち"を上手に使っていくことが大切になる。

例えば先ほどの左2ボスの空母だが、ハッチの向こう側にある小砲台は、溜め撃ちの水流で攻撃できる。この水流は貫通兵器なので、まおまおのレーザー同様、触れている時間が長いほど多くのダメージを与えることができる。つまり、通過するのに時間のかかる縦長の敵に有効ということ。

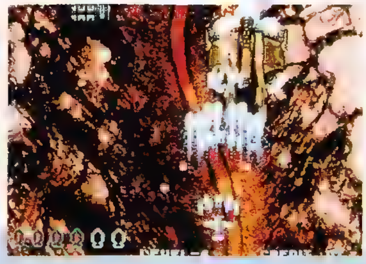
したがって、ハッチとその奥の小砲台を攻撃するのには水流を使ったほうが強いが、いざコアを攻撃するときには普通に攻撃して、サブウエポンをたくさん当てたほうがいいのだ。


溜め撃ちの水流攻撃と通常攻撃(サブウエポン)の使い分けが重要なイルカ。

では、第一の難所である、左4面の冒頭シーン、中ボスのパンツァーファルケの倒し方を解説。

パンツァーファルケは出現してから下に降りてくる間、何も攻撃してこないので、その間に撃ち込める。が、こいつは縦長のデザインなので、溜め撃ちの水流を叩き込めばかなり効果的だ。


4面開始と同時に溜めておき、中ボス出現時にまず1発。撃つと同時にまた溜めて……。


次に、あらかじめ少し右にずれておき、中ボスの弾の間に入りつつ3発め。あとは連射でサブウエポンを当ててけば破壊。

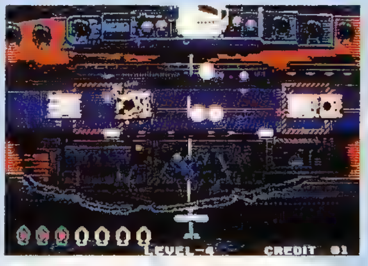

上部からザコが出てきたら、2発めを撃つと同時に少し上へ移動、ザコの弾を避ける。

## ソードフィッシュを使った場合

エレン&シンシアの搭乗する機体。

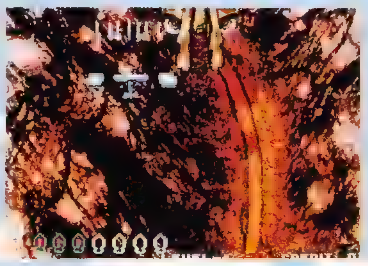
この機体は、全機種中最も移動速度が遅く、パワーUPカプセルを1個取っただけで最強装備になるという極端なつくりになっている。

パワーのあるうちはまだいいのだが、200発撃ちきってしまうとパワーダウン、最弱状態のへなちょこ装備になってしまう。


こうなってしまうと「うげ～」ってカンジ。

4面中ボスのパンツァーファルケなどには、出現時に横について左右に出る機雷を当てていったほうがいいくらい。

しかし、この機体はボンバーが役に立つ。発射が素早く、近くで当てれば大ダメージを与えられるからだ。1発ごとに128ダメージなので、かなりの威力。


これも、敵の出現順を覚えていなければねえ。

## ステージ攻略 ステージ3、左 ロンドン上空

スタートしたら、中央よりやや左寄りで待ち、ザコミサイルが飛んできたら破壊しよう。その後、左上から赤い中型ロケット、V-1が出現するが、ミサイルのあと続けて攻撃すれば問題なし。


スツーカやブラックウィドウなら、やや左で撃っているだけ。

ソードフィッシュ(シンシア)なら、ミサイル破壊後すぐに中央上部へ行って、V-1ロケットに機雷を当てよう。V-1のあと、すぐに上部から気球が3つ並んで現われるが、これを合図にミサイルが中央→左→右と出るので覚えておこう。


こうまでしなければ壊せないなんて…。

その後も少し間をあけて左からミサイルが飛んでくるので、そのまま左寄りで撃っていよう。

そして一瞬の間、敵が出ないで静寂が訪れると、その次の瞬間にまたも左(今度は左はじ)からミサイルが降ってくる。この「ちょっとの間」を目印にして覚えるといい。

またこのあたりはずっと左寄りで撃っていればいいので、特別難しくはないはずだ。

一瞬の間のあとの左ミサイルを先陣に、連続して右はじ・中央とミサイルが降ってくる。ここは3本1セットと覚えておこう。

そのあと機雷と共にミサイルがわらわらと飛んでくるが、


中央とはいっても、やや左寄りがいい。

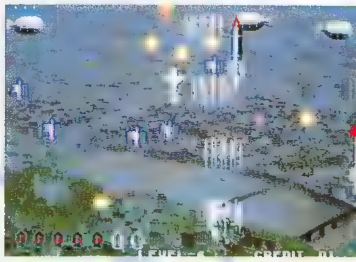
ここは中央で撃っていれば問題ナシ。

その後また一瞬間があくので、この間にスツーカタイプの直線攻撃型は左はじに移動、

2発ひと組で現れる黒いミサイルに備えよう。
ブラックウィドウやチャイカ&ブーシカなどの機体なら、



黒いミサイル。左→右ときて…、



右→右と出る。移動は急いで！

うまく斜めショット、サブウエポンが当たるようにしておく。
左×2→右×2と撃ったら、次に右上からくるV1ロケットを撃つために、そのまま右寄りで待ち構え、出現したらロケットを撃ちながら左へ移動していく。ここで黒ミサイルが左右から合わせて4基飛んでくるので、なるべく黒ミサイルを優先して攻撃。イルカなら溜め撃ちを使って一掃しよう。
ラッシュ後も、左→右→左→右と交互に黒ミサイルが4回出るのでミスしないように。
ボスのV3ロケットは、はじめは中央の一番下にへばりついていれば安地。安心して撃ち込もう。
第二形態は、正面で撃ち込み、弾が飛んできたら横にずれるようにしてかわす。あまり大きく動くようにすると、弾がバラえてかえって難しくなるぞ。
イルカなら、第一形態、第二形態までは水流攻撃で普通に破壊可能。
シンシアだと、初めのうちは例によって機雷を当てていくことになる。
第三形態に入る頃には右上からボスのパーツが降りてくるが、スツーカならサブウェポンの爆弾を2発撃つだけであっという間に破壊できる。
イルカの場合、パーツが完全に画面に映ったところで水流（最高段階）を当てれば気持ちよく壊せるぞ。
右から来たパーツを壊したら、中央へ戻って第三形態のボスへ撃ち込む。真正面の一番下にいれば弾の間には入れて安全だ。ボスの動きに合わせてちょい、ちょいと動こう。
第四形態の後半、もしくは第四形態に入った頃に、今度は左上から同じパーツが出現。サクっと壊そう。
第四形態の弾は、はじめ正面で撃っておき、弾が飛んできてから横へ逃げ、かわしたらまた正面へ戻り、を繰り返しつつ、攻撃しながら回避する。



右上から来たV1ロケットについていき…、



黒ミサイルを優先して壊していく。



レベル表示の右側のEとLの間あたりだ。



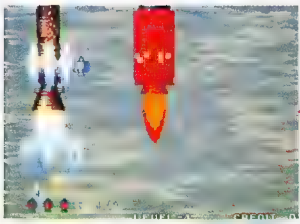
正面で撃ってて、弾がきたらわきへずれる。



なんて不便な機体なんでしょ。



こんなパーツ、スツーカの敵じゃないッス。



イルカでやってると、溜め撃ちが最高に楽しいボスだ。



恐れて動いて避けようとすると、かえって危険なのだ。



この弾を、横へずれて避ける。



スツーカは、下で撃ってればいい。



ブラックウィドウ、チャイカ&ブーシカ（パワーダウン時）などは、張りついて連射だ！

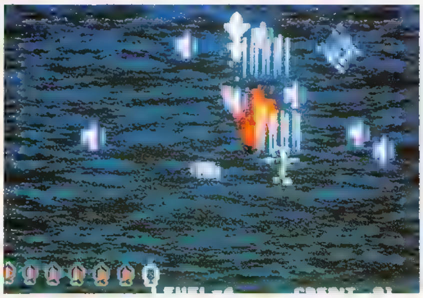
最終形態に入って先っぽだけになったら、スツーカタイプは一番下でよけつつ攻撃。ほかの機体は目の前に張りついて一気に撃ち込もう。

撃ち込んでも一気に破壊できないイルカやまおまお、シンシアなどは、画面上部から



イルカボンバーなどは、めりこませないと効果がうすい。

降ってくるボスの攻撃が見えたらボンバーを使ってしまおう。このときボンバーを近くで使ってタップリダメージを与えるようにしておこう。



スツーカタイプだと結構気が抜けない。

## ステージ6、左 ボーナスステージ

3回目のボーナスステージは3種類（左・中央・右）あるが、この面は一番安全。

しかしスツーカタイプだと撃ちもらした飛行艇が危なくてしょうがないので、あまり上のほうへはいかないようにしよう。

ちなみに、飛行艇は、一度下に行ったあと上へ戻ってきて弾を出す。やられたら悲しいので要注意。



中央下で撃ちつつ弾をやりすごす。



次に左の砲台へ撃ちにいく。ボスの出す壊せ～る弾に注意しよう。

## ステージ7、左 北アフリカ砂漠

はじめに左上から中型機が1機だけ出るので、正面で撃って破壊。中型機はもう1機現われるぞ。

中ボスの地上戦艦「クロスファイア」は、同社の縦シューティング「ターボフォース」に出ていたボスだ。当時やっていた人には懐かしいだろう。

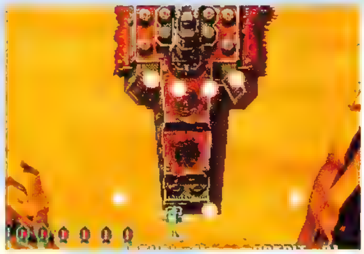
さて、その倒し方だが、まずは正面で中央の砲台を破壊していく。ボスが動き出すころには中央の砲台も壊れているので、次に向かって左の砲台に対して撃ち込んでいく。



タイミングを合わせて動けば、4WAY弾をきれいに回避できる。

このときボスが「壊せ～る弾」をペペペッと3～4回巻き散らすので、これが見えたら右へ行く準備をし、5発目あたりを合図に右へ移動する。タイミングが少し早くて、動き出したときに砲台から4WAY弾が出てなかったら、正面でコン、と止まってすぐまた右へ移動しよう。

4WAYをかわしたら、急いで左へ戻って砲台を破壊。右側1つになってしまえば4WAYも怖くない。



落ち着いて3WAYだけよけよう。

砲台を壊すとモードが変わり、3WAYと4WAYの弾を交互に撃つようになる。4WAYのときは動かずに弾の間に入ればいいので、狙って飛んでくる3WAYだけずれてかわそう。

本体に撃ち込んでいくと、壊せ～る弾のバラ撒きを合図



正面ちょいズレだ!

にまたもモードが変化する。

まずは3WAY→4WAYの交互弾。これは正面でずれつつよければOK。問題はその直後の小さい高速弾。これは、ボス本体の正面ちょいズレをキープしつつ少しずつ動くことで回避できる。

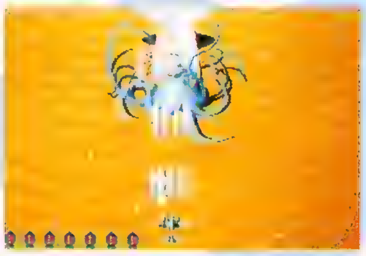
このあとデカイ弾のまとめ撃ち、回転撃ちときて、はじめの交互撃ちに戻るが、後半2つも正面ちょいズレでかわせる。しかし普通にやってた



無理せず遠くへ。

らそのモードになる前に破壊しているはず。また、ここでやられると復活がきびしいので、ボンバーを使ってでもノーミスで倒そう。

ボスの大王イカは、はじめ正面で撃ち込み、弾がきたら大きく左へ逃げて避けよう。



正面でうちこめ～!

そうしたら今度は真正面に戻り(EとLの間ね)、はさみこむように撃ってくる小さい弾をやりすごす。

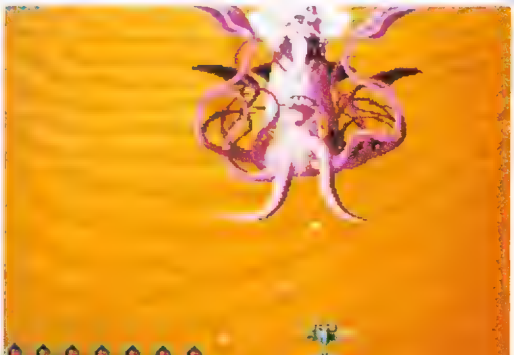
この弾をよけたら少し左へズレて（VとEの間くらい）ボスの出すレーザーを尻目に撃ち込もう。

その後ボスは左右に移動しながら一定パターンで弾を出す。ほとんど正面にいて平気だが、ぐるりと回すように撃ってくる弾と、効果音つきの回転弾は横にズレて避けよう。



ぜんぜん平気だ。

中ボスと同じように、やはり後半モードになっても倒せないようなら、慣れないうちはボンバーを使ってしまおう。



チャイカ&ブーシカなどは、「長いバージョン」のボンバーが出たらすかさず張りつきにいく。でもすぐ逃げよう。



## 登場キャラクター大紹介

# ゲーム天国™

## THE GAME PARADISE!

**今回は、5人の登場キャラクターたちのプロフィールを紹介してみよう。もちろん初公開だ。**

担当：M.D.S.−ジョッキー−★笹岡

©1995 JALECO LTD.

### 最新プレイ画面を入手!!

前回ニューゲーム紹介のところでお伝えした「ゲーム天国」だが、今回はその続報として、最新のプレイ画面と、各キャラクターのプロフィール等を紹介していこうと思う。

9月13日から15日に行なわれるAMショーでも出展されるこのゲームは、この秋から冬にかけてのジャレコのイチ押しゲームになることうけ合いである。

既に前号から目をつけていたキミ、今回はプレイヤーの選ぶことのできる5つのキャラクターを、あますところなく紹介しているから、この記事を見てじっくりと今のうちから戦略を立てておこう。

今回紹介させてもらうキャラクターのイラストとプロフィールは、ジャレコさんに大急ぎで作ってもらったものだ。ありがたく見よう。

### キミはエクセリオンを知っているか？

プレイヤーの選べるキャラクターの5人は、ジャレコの名作ゲームのキャラクターたちである、ということは前号でも紹介した。

今回は、その〝元になったゲーム〟の画面写真も一緒に載せておくことにした。

これを見て、かつて自分がやったプレイを振り返ってみるも良し、旧作から本作におけるキャラクターの進化ぶりを観察するも良し。前作を知らないよーという人は、この画面を見て、どんなゲームだったのかが少しは分かってもらえるんじゃないかな？

ゲーム画面のほうは、まだ開発段階ということなので、難易度その他の調査はまだできていないとのことだ。

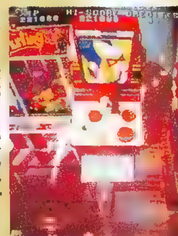
面のほうも、まだ4ステージまでしか見ることができなかったので、今後の面構成がどうなるのかが楽しみなところだ。

若い読者にはわからないゲーム（キャラクター）もいると思うので、簡単なゲームプロフィールも含めてキャラクターを紹介している。これを機にエクセリオンをはじめとしたレゲエに興味をもってくれたら幸いである。

それでは早速、各キャラクターのプロフィール等を順に見ていくことにしよう。これを見れば、なぜぶたさんが今回参加したかの秘密が分かる。



ゲーセンステージ。灰皿が飛んでくる。



こ、これはアームチャンプ！




なつかしのゲームも多数登場する。




これは〝レトロ・ワールド〟なつかしい。




## 一番まともなキャラクター

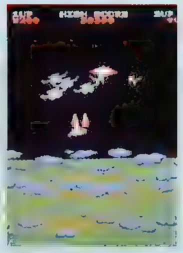
エクセリオンは、正面に集中して攻撃するタイプの自機である。

なんといっても破壊力とスタンダードなところが魅力。しかし、前方のみに集中してしまっているので、オプションに何を付けるかが問題となりそう。

ショットの連射力はそこそこで、威力もあるほう。とりあえず可もなく不可もなくといった感じかな？

しかし、エクセリオン（旧作）と比べてみると…ずいぶんとパワーアップしているようだ。もはやここまで違ってしまうと、前作の面影は存在しない。

パワーアップの形態や溜め撃ちなどを見る限りでは、やはりスタンダードキャラ、使いやすさに重点を置かれているようである。



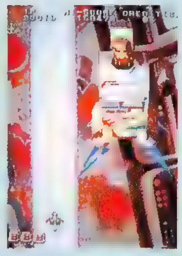
エクセリオンの画面写真。シューティングの名作。



前方集中ショットは強いぞ！



**名前：ジェイナス・スターマイン**
**年齢：27歳　出演：エクセリオン**
**惑星エクセリオンの宇宙軍テストパイロットとして、試作戦闘機「ファイターEX」を担当。燃える熱血野郎で行動パターンは単純。あくまで正面火力重視の機体設計が性格をあらわしている。好き勝手に新兵器を搭載しているので、軍からは2千年ローンで請求が来ている。**



溜め撃ちもカタイ敵に効きそうだ。




## ワイドなショットがウリもの！

プーペラは、プラスアルファのときと、見ためにもあまり変わっていないぞ。

ショットのほうも、広範囲に撃つことのできる5WAYで、とってもザコに対してたよりになる。

プーペラもやはり使いやすさはかなりのもの。エクセリオンとの違いは、広範囲に撃てるかどうか?というところ。つまり、プレイヤーの好みによって選ぶ感じだ。

溜め撃ちも、ショットと同じく広範囲攻撃用のもの。非常に使いやすい。

しかし、唯一の欠点を挙げるとするならば、ボス敵などに対して時間がかかりやすいところかな?

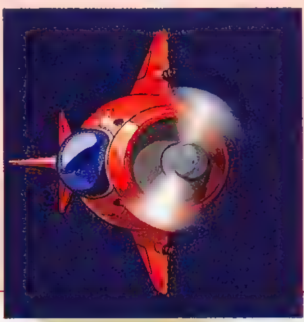
このゲームはタイムアタックモードもあるので、ボスに時間をとられるのはちょっといただけない。



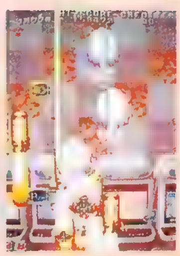
元祖プラスアルファ。シューティングのミドルヒット作。



広範囲でザコに強いショットがウリ。



**名前：セリア**
**年齢：19歳　出演：プラスアルファ**
**今回はてっきりパート2だと思ってやってきたらしい。話しが違うと怒っていたが、プーペラを強力に改造して機嫌をとる事でなんとかセーフ。しかし本編に「カブラ軍団」が出ていない為、プーペラから他の形態に変身できないと、さらに駄々をこねる。…我慢しろっつ〜の！**



トリプルハイパーは破壊力バツグン。




爆風で敵を巻き込め！



ぶたさん。爆弾をぶつけ合うアクションゲームだ。

## 爆弾の破壊力はバッグン



### ぴぐ

元のゲームがアクションゲームなので、比較することはできないのだが、やっぱりぶたさんのバクダンは強力なようである。

爆弾は、敵に当たると爆風の出るタイプのショットで、カタイ敵にガンガン撃ち込むことが可能である。

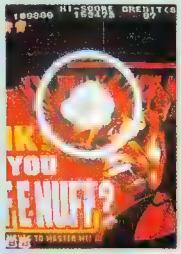
いわゆる、パワー重視型のキャラクターといえるかもしれない。

とりあえず、パワーアップしまくってしまえば、全キャラの中で最も攻撃力を持ったキャラクター、ということになるであろう。

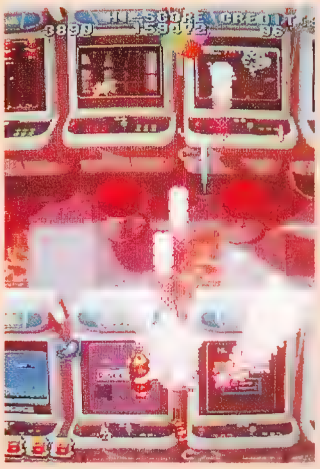
ただし、やはり攻撃力が高いぶん使いづらいかも。



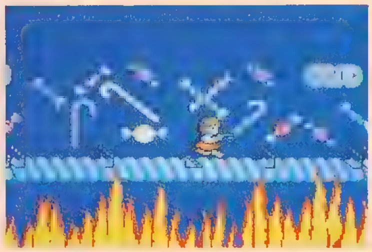
**名前：ぴぐ　年齢：推定10歳　出演：ぶたさん**
**豚カツ、角煮、しょうが焼きと利用価値の高い彼は、常日頃から命を狙われている。まわりの者を信じる事ができない彼は、口を閉ざし爆弾を手にして戦いの日々に身を置く事を選んだ。…と、好き勝手に推測するしかない。彼だけは何故か本編で喋らない。ホントは喋れるけど、今更引っ込みがつかないので黙っているのかも？**



ボンバーももちろん爆弾だ。投下型。




ホーミングが当たると強い。



モモコ120%は、戦うごとに成長するキャラアクションゲーム。

## モモコ11歳!!



### モモコ

このキャラは…、これも元がアクションゲームなだけに、比較の対象にならないなあ。

モモコのショットは、ハート型の弾の他に、星型のホーミング弾が加わる。

パワーアップしていくと、ホーミング弾が大きくなって、破壊力が増していく。ショットパワーもそこそこあるので、ホーミングをバリバリ当てれば、カタイ敵もOKだ。

溜め撃ちがちょっと特殊で、星型の弾を一度画面外に撃ち上げて、その後画面のほぼ全体を攻撃するというもの。

ちょっと使いづらそうだが、使いこなすことによっては そうなキャラ。



**名前：モモコ**
**年齢：11歳　出演：モモコ120%**
**あまり脳にたよらないので行動が大胆。使命感、責任感共にゼロ。「子供だから」と言ってしまえばそれまでだが、この子の場合は天性だろう…。まぁ、明るいのが1人でもいると緊張感が無くなって…困るんですけど。ちなみに「可愛い」と誉めると、すっごく喜ぶ。**



究極ハイパーボムにはもう1つのお楽しみが…。



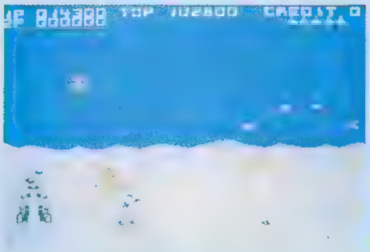

## とっても使いづらいキャラ

フォーメーションZの頃は、変形しまくってブイブイ言わせていたが、今回は変形しないのでどうなることか？

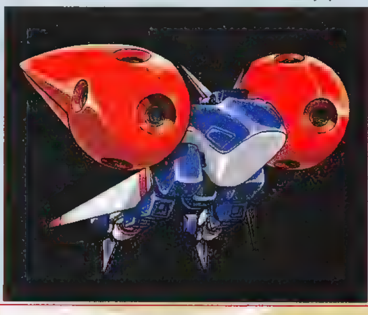
Z-DINE MK2のショットはなんと単発。単発なだけあって破壊力はあるのだが、連射がきかないので、ザコに押されがち。こいつはクセのあるキャラクターだ。

溜め撃ちが8発同時に出るホーミング弾で、これがZ-DINEの攻撃の主力となりそう。溜め時間も他キャラに比べて短いので、ホーミングひと筋で行くか？

とりあえず連射力のない人でも使えるので、その点がセールスポイントか。


フォーメーションZ。横スクロールのアクションシューティング。


単発のショットが使いづらいか？



名前：Z-DYNE MK Ⅱ
年齢：128歳　出演：フォーメーションZ
地球連邦の可変戦闘メカ「イクスペル」をベースに改良を重ね、0加速システムを初導入した機体である。その為生身のパイロットは使用しておらず、人工知能メガシステム32を採用し、歌って踊って戦える超高機動兵器として前大戦で活躍した。たまにつまんないジョークを言うが、CPUのバグらしい。


溜め撃ちをいかに使いこなすかがカギ。

## オプションで自機チェンジだ！

パワーアップアイテム、ボムアイテムのほかに、このゲームでは、オプションを2機まで装備するアイテムが登場する。

このアイテムは、取ればもちろんオプションが付く。

オプションは、プレイヤーの選べる5つのキャラクターが、それぞれ小さくなってくっ付いてくれる。

もちろん性能には各キャラ差があるので、どのキャラクターをオプションとして付けるかが非常に重要なポイントとなる。

また、このオプションは、もうひとつ重要な要素を含んでいて、それがまたオプションを選ぶときのポイントにもなる。

その重要な要素とは、自機チェンジアイテム（LとR）を取ることによって、自機とオプションを丸ごと入れかえてしまうことができることである。

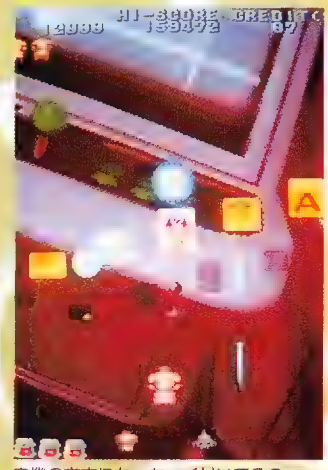
つまり、このアイテムによって、オプションに付いてるキャラにチェンジ可能。ということは、この場所はやっぱり前方集中型ショットがほしいと思ったらエクセリオンにチェンジ！とかやることが可能なのである。

なので、オプション選びは非常に重要なポイントとなるのだ。

でも、今のままだと、自機を最初に選ぶ意味があまりなくなってしまうとのことで、この要素については今だ検討中ということだ。もしかしたら発売バージョンでは違っていたということがあるかもしれない。今回の取材は開発中のものなので、そのへんのところはご了承いただきたい。

場所によってベストな自機にチェンジできればベストなのだが、間違って変な自機に変わってしまうとえらいことに……なんともキバツなチェンジアイテムである。


ボスキャラの1人。バンザーイ攻撃。カワイイ。


自機の左右にちっちゃく付いてるのがオプションだ。

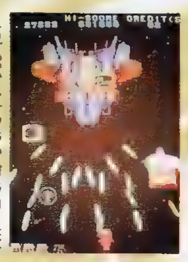
## 完成が待ち遠しい

現段階では、タイムアタックモードは出来なかったのだが、今そのモード用に調整を加えている所だそうで、色々な仕掛けがほどこされそうである。

発売の予定は10月以降。ステージ数は全6面で2周エンド予定。ノーマルモードもタイムアタックモードも、なかなか期待が持てそうなので、興味を持ったキミも期待して待つとイイぞ！

あそうそう、タイムアタックは時間内での点数争い形式になる予定、とのこと。では。


ステージごとにガラリと雰囲気が変わる。


これもボスキャラ。ガラリと変わってカッコイイ。

ビジュアル攻略・番外編PART2

## 今回は稼ぎの秘密&難関ボス攻略

# VIPER PHASE 1

©セイブ開発

**ステージ2ボスが強い?慣れればアドリブで避けられるけど、ちゃんとパターンがあるぞ。ついでに3面ボスも面倒みましょう!!**

TEXT/FRS-N.O

### 勲章ポッドで稼げ!!

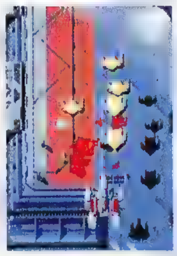
ニューバージョンから大きく変わった要素のひとつとして、各面に現れる勲章ポッドの存在が挙げられる。このポッドは、旧バージョンでは高次面に現れていたものだが、ニューバージョンではステージ1から現れるようになっている。ポッドは、毎回出る場所が一定で、決まったところから出現する。これを破壊すると、勲章を5コほどバラまくが、ある方法でこの数を変えることができるのだ。

**その方法とは、ポッドを上昇中に破壊すること。**

どういうことかというと、ポッドは撃たずに放っていった場合、一定の高さまで降りてきて、再び上昇していく。ここまで破壊せずにねばり、**上昇するときに撃ってみよう。通常の倍の勲章を出してくれるぞ。**

ここで、「たかだか1000点の勲章、少しくらい増えたってスコアには影響しないんじゃない?」と思うかもしれない。しかしそれは大きな間違いだ。各面をクリアしたときに倍率がかかることはもう分かっていると思う。そこで、100%を取っていた場合、勲章はひとつで1万点に匹敵することとなる。つまり、5コの違いは面クリア後に5万点の差となってハネ返ってくるのだ。このポット稼ぎを2回失敗すれば、10万点の損失となる。

稼ぐなら、ポッドでの錬金術(錬勲か!?)が最重要といえるのだ。



普通に壊すと5個の勲章を出すポッド。



しかし、このように上昇するまで待って壊すと…、



いつもの倍の勲章が!! 1枚目の写真と比べてもその差は明らか。

### 3万点はネバって10万点に

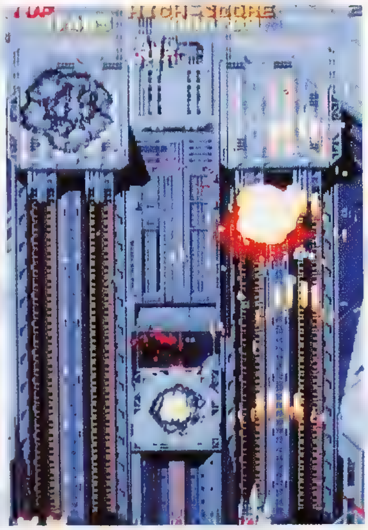
突然、何をいいだすのかよく分からないという人のために解説しよう。

ステージ1の例の場所で、コンテナに乗った箱を一度奥に戻して、巨大化させる技は覚えているかな?忘れた、あるいは知らない、という人は写真を見てほしい。

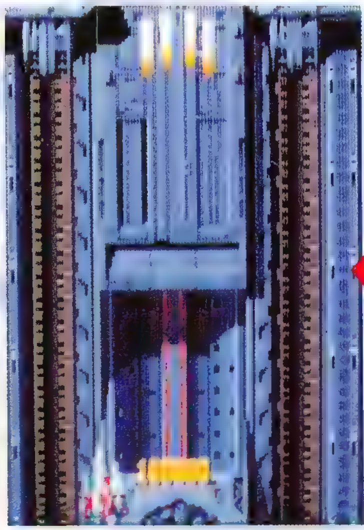
実はあの巨大化ボックスの中身は3万点の勲章なのだが、コイツを10万点に変える方法があった。ボックスが巨大化して姿を見せたら、速攻で壊す。中身は取らず、しばらく放っておこう。

さて、ここから話は横へそれるが、このゲームは勲章に「翼」がある。実はこれ、よく見ると、パタパタと動いてます。いやぁ、かわいいねぇ。このだが、よく見てほしい。この翼は、ときどき、パタパタを止めて静止することがある。このときに勲章を取れば、いつもより高い得点になるのである。

…もう分かったかな?話を戻すと、例の3万点も同じでパタパタを止めるのだ。そのタイミングが、3万点勲章が再び下へ消えてしまう寸前にある。だから、巨大化ボックスを速攻で壊す必要があるというわけ。箱を壊したら、画面一番下で取ってみよう。3万点が10万点に化けるはずだ。



巨大ボックスは、出現して即破壊。画面の一番下でとれば…、



ハイ、3万のところが10万点に!!

### 新・ウェポンは何がいい?

ニューバージョンになって、使い放題となったサブウエポン。旧バージョンをやり込んでいた人なら、「よぉし、これでミサイル(M)が使い放題だ!!」思ったのではないかな?しかし、よくMを見てほしい。旧バージョンより数がおとなしいと思わないか?その通り、Mはそんなに強力無比なウエポンではなくなってしまった。弱点は、やはり発数の減少による攻撃力の低下。そして敵に張りついたときの、速攻性のなさ…。

ニューバージョンでの最強装備は、ズバリワイド(W)である。こいつの密着時の攻撃力は全武器中ナンバーワン。

では、いかにも強そうなナパーム(N)やレーザー(L)



この破壊力。張りつけば、どんなヤツもイチコロ○Wは撃ちこみが強力。

はどうか？どちらも、画面全体をカバーする角度がないのが最大の弱点だが、もうひとつとんでもない弱点がある。自機はⓅでパワーアップするが、MやWはメインショットがこの状態を維持するのに比べ、NやLにするとメインショットが最弱になっているのだ。これではいかにNやLでも大した攻撃力は望めそうもない。

なお、復活時もWが良い。特にレベル1や2のMとWでは、その攻撃力が倍以上も違うぞ!!

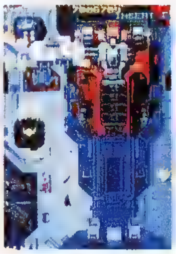
ちなみに、後付けの連射装置をつけると、1面ボスは重なったままで弾を撃たせずに瞬殺することができる。

## 難関ボス攻略法

### ●ステージ2ボス

ここのボスが、前半では最も怖い。その嫌さは前号で少し触れたが、今回、このボスの発狂時のバラまき弾を避ける、いいパターンがみつかったので紹介しよう。

まず、ボスと出会ったら、前面部の縦に並んだ砲台を全壊。この後、両側の三連弾を撃ってくる「耳」砲台を壊す。この「耳」を両方壊すまで、本体は撃たないこと。撃ちこんでしまうと、「耳」が残っているのに発狂モードに入ってしまうからだ。



耳を壊すまで本体には撃ちこまない。

「耳」を壊したら、本体へ撃ちこむ。すると、中央から突然速い一列の連弾を撃ってくる。こうなったら発狂モードになったということ。この連弾は画面下で少しずつ横へレバーをコンコン…と入れてよける。ここからが大切で、連弾を撃ってきたら発数を数えよう。1・2・3…と数えつつ横へ動き、7発目を撃たれたら一気に大きく逆側へ回避。すると、ちょっと放射状に大量に撃ってくる弾を自動的に大きく避けていることだろう。つまり、あの弾群をひとつの大きな弾と見てそれごと回避してしまうのである。

ここで大きくよけ切ったら、すぐ第2波がくるので、再び逆へ切り返す。こうすれば、第2波も1波と同じくよけることができる。ただし、第2波は、すべてよけ切れないので一番外の弾のすぐ内側に入ってやりすごそう。



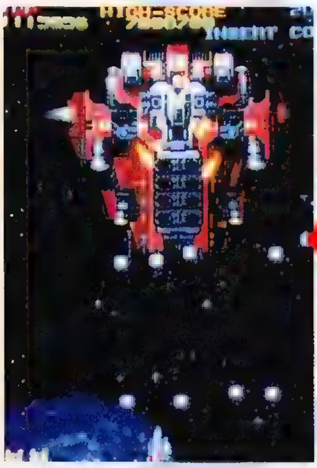
連弾を少しずつ横へよける「1、2、3…」。



「…6、7!!」7発めの弾のあとすぐ逆へ!!



すると全部かわせる。この直後再び左へ切り返せ!!



左へ切り返しても、これは全部かわせない。ここへ入ってしのげ。

以後、連弾の7発目に大きくよけてやれば、まったく問題なし。

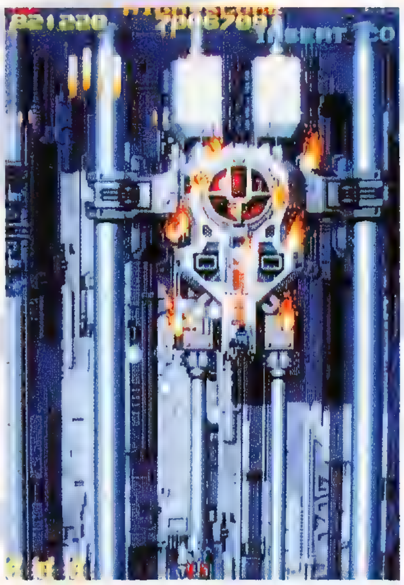
### ●ステージ3

ここのネックは本体から撃ってくる3WAY×2。ボスが上のほうにいるときはいいが、下のほうにくると避け場がない。

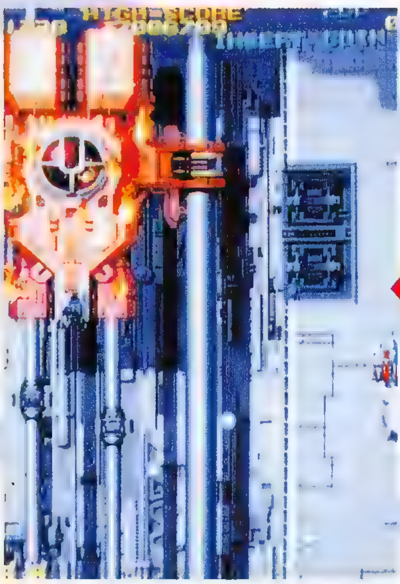
これも2ボスと考え方は同じだ。まず、ボスの斜め下で待ち、3WAY発射口が開いたら大きく逆側へ移動する。これで、3WAY×2をまるごと大きく回避できるぞ。

ただし、両側に2回ずつ装着される巨大ガトリング×2合計4基は最優先で壊そう。最低でも、片方のガトリングを1台は速攻で潰しておかないと、幅広3WAYの両挟みにあって避けが大変キツくなってしまう。

今回はニューバージョンならではの稼ぎ&ステージ2、3の追加攻略を行ったが、このほかのところはWでいけば大丈夫。ということで、旧バージョンでは行っていないステージ4へ、次号から突入する。9月末発売号までに4面までノーミスでいけるように練習しといてね!!



なるべく左のほうで待ち、3WAY×2の砲台が開いたら…、



大きく右へ、弾の間に入らなくてもOKだ。

# 首領蜂 DonPachi

オラ行くぜ!!

**最後の攻略となった今回は、
１周目４・５面の
カセギパターンでしめくくるぜ!!**

担当：M.I&MVP

©ATLUS／CAVE

## まずはうんちく

いよいよ今回で首領蜂の攻略は終わってしまうのだが、攻略に入る前に重要なことを再チェックしよう。

まず1つは死ぬなということ。4面あたりになってくるとノーミスで来た場合ザコの弾が多いので、気を抜くとザコと弾にかこまれて以上、ということが多い。極限まで稼ぐのも結構であるが、ほどほどにしとくのが無難である。

その2としてボンバーは使うな!!ということ。毎回毎回同じ場所でボンバーを使うならいいが、あっやべぇ的にボンバーを使っていると、いつまでたってもパターンが身につかないのである。できるかぎりボンバーの使用は避けよう。

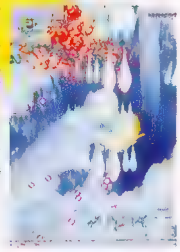
また、ボンバーを使わないで行き、なおかつノーミスだと、2周目の各面で500万点入るのである。点数稼ぎでこの500万はあまりにも大きいので、1周目はノーミスを意識し、やばそうだったら稼ぎパターンを少々崩してもよいだろう。

## 4面前半

うんちくが終わったところで、さっそく攻略に入ろう。

まず始まるとアイテムキャリアがくる。アイテムキャリアは点数が高いので、残しておく。そして後からくるザコにつなげよう。

自機はまずアイテムキャリアの下に位置しよう。そして右のほうにザコが出現したらスタートだ。右のザコが下のほうにくるまでねばり、アイテムキャリアを壊して右のザコにつなぐ。右のザコを撃っている途中で、左上のほうから緑色のザコが出現する。この緑色のザコにつなぐのだが、この後からもザコが出てくるので、緑色のザコはゆ・っ・く・り壊していこう。緑色のザコを壊し終わる頃に右のほうと左のほうからザコがくるのでこれにつないでここのH-Tは完了だ!!



アイテムキャリアを残して、



後のザコにつなぐ。

少し進むと中型機が出現する。こいつは、ある程度ダメージを与えておいてすぐ壊せる状態にしておく。そしてザコが出現したら破壊し、ザコにつなごう。

ここで出現するザコは、数こそそんなに多くないが中型機の点数が高いので、コンボ表示は少ないのだが、それなりに高い点数が狙えるのである。

しばらくするとまた同じ中型機が出現する。ここでは4面最大のコンボ、75H-Tが狙えるぞ!!

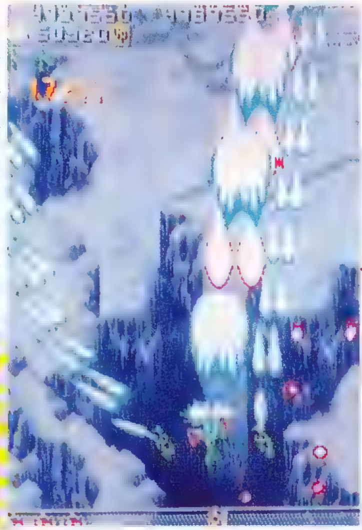
まず中型機を速攻で壊す。するとウワーとザコが出現する。自機は中型機を壊したら右端のほうに位置しよう。ザコが出現すると右端に弾がくるので右から徐々に中央に行く。するときりもみしてくる茶色いザコが壊せるはず。



中型機を速攻で殺る。



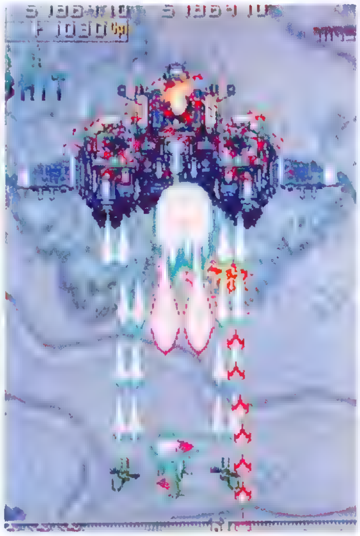
左からザコがくる。



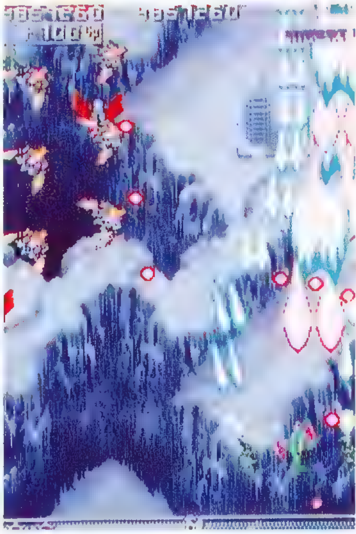
まだまだつづくぜ。

中央で少しねばり再び右端にいこう。この時は敵の弾をかいくぐりながら右端にいく。右端で右からくるザコを一掃しつつ、左のほうにザコが少したまったらオプションを傾けオプションの弾で左のほうを片付けよう。

だいたいの動きしか書けな



こいつも速攻!!



上の爆発に注意。

いが、自分でやればおのずとやり方が見えてくるはず。70HITを目指そう。

別のやり方として、中型機からつなげるやり方もあるが、慣れるまで中型機を壊すタイミングが難しいので、ザコをたくさんつなげる、前述したパターンのほうがいいだろう。

これが終わりしばらくすると前とはちょっと違う弾を一直線に出す中型機が出現する。

こいつを速攻で壊し右端で待つ。すると左からザコがたくさんくる。このザコをなるべく右で壊す。なぜ右で壊すのかというと、この左からのザコの後に右上からザコがくるためである。

左からのザコを始末したら、右から順に左まで移動しよう。ザコが右上から順に左まで1匹ずつ出現するのである。ザコの爆発を見たら少し左に移動する、てな感じで左まで行き、同じように右に戻ってこよう。一番右まできたら、左からザコが出現するので、オプションを左に傾けザコを一掃する。これでここは完了だ。

少しの間ザコを処理していると、左上から緑色のザコが出現する。続いて中央、その後右からも出現してくる。

ここのつなぎ方は、まず左である程度ねばり中央に敵がたまったら中央に移動する。そして中央、右、中央と交互に壊していけばOKだ。

この緑色のザコは点数が低いので、無理するほどのものでもない。30HIT以上いくので、コンボをつなぐのが楽しみな人は狙っていこう。




こいつは安い。

## 4面後半

ここからはコンボ自体のHIT数は少ないが点数が高いものが多い。少しつなぐだけでいっぱい点数が入るのでウハウハだ。

要塞のようなところに入ってまず左右に配置してある3つずつ計6個の小さい砲台を破壊しよう。そして右と左の円形の砲台も1～2個ずつ破壊しておく。中央のコアのようなものに少しダメージを与えておいてセッティング完了だ。

セッティングが終わったら中央のコアが下のほうにくるまでねばり、弾よけがきついと思ったらスタート。この時左のほうからザコが出現するので、中央のコアを破壊し左のほうに移動する。ザコを撃ちつつ今度は右端に行こう。ここでもザコがくるので撃ちつつ中央に行く。中央にきたら、撃ちもらした砲台を処理しつつオプションを左右に動かして弾をばらまこう。うまくやれば一段落つくころには30HIT以上いっていることだろう。

ここのポイントは地上のコアの引きつけと、左右から出現するザコの順を覚えることである。ザコを撃ちつつ移動する時にあまり撃ちっ放しで移動すると、地上の砲台を壊しすぎてしまい、そこでとぎれてしまうことがあるので、少しショットを途切らせつつ移動するようにしたほうがいい。

ここが終わると左右にいまにも発進しそうなオレンジ色の物体のあるところに入る。ここは蜂がいる場所であり、左右からザコがばらばらと出現する地帯である。

画面上に緑色のザコを溜めて、中央に連なっている砲台とともにコンボにつなぎたいところだが、ノーミスで来ていると弾避けが辛くなるので、ほどほどにしておこう。この場所の最後に中央に大きな砲台があるが、その直前で上からザコがたくさん来る。こいつをつなげれば30HIT以上いくのでうまくつなごう。

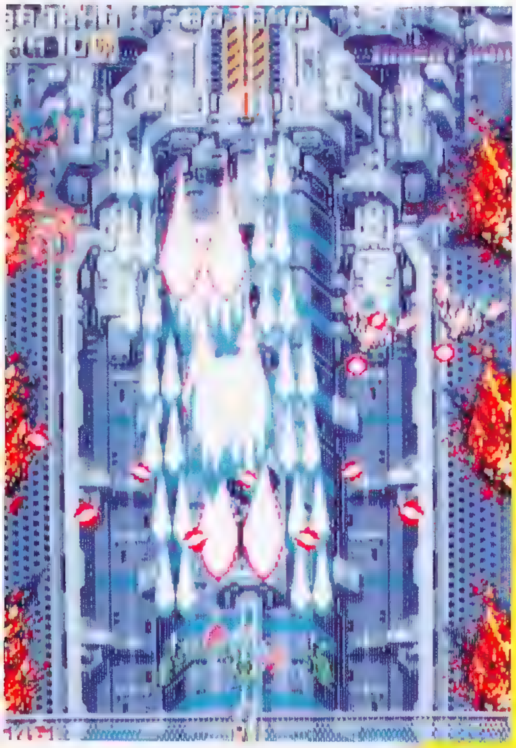


セッティング完了。

しばらく進むと横一直線に道路が走っているところがある。この道路の2つ目の奴に高速で移動する砲台が束になってくる。ここをうまくつなぐわけである。

砲台は右のほうからくるので、自分は左で待つ。そして砲台の一番左にいるやつが左端に来たらスタート。ショット全開で、少しずつ右に動いていく。自機の左を弾がかすりそうな位置をキープしつつ右にいこう。ちゃんとつなぐと18HITがとれる。18HITだが点数は…やばいねぇー。

この後きりもみするザコのラッシュが終わった後、2面で出現したちょっと小さい中型機がわんさか出現する。2面で出現した奴より耐久力はずっと低めですぐに破壊できる。こいつらは少しねばって2～3機破壊するだけで点数



砲台の近くでザコが…。



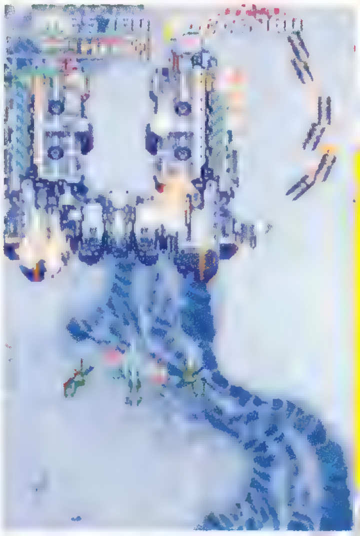
弾がかするくらいでよける。

がたくさん入るので、弾避けはキツイができるだけねばろう。最後に左に出現する奴は第2段階の5方向に弾を撃つ状態にして残しておこう。

次のコンボはこの残しておいた中型機からつなぐのだ。左から順に砲台を一掃していこう。しばらく緑のザコが出た後、大型の奴が3匹出現する。この3匹目の奴からコンボスタート。

まず、大型機にダメージを与え2段階目にしておく。すると大型機は上部から破壊可能なホーミング弾を出すので、ホーミング弾を射出し終わったところで大型機を破壊しよう。続けてホーミング弾を破壊する。この時左からザコがくるのでホーミング弾を破壊し終わったら左のザコを撃ちに行く。左を全滅させると右にちょっとザコが出現するので、オプションの弾で破壊しよう。ここが決まると50HIT近く行く。

これで4面は終わりである。3面までで650万以上いっていれば、4面終了時で1000万点以上行くだろう。次はいよいよ最終面の5面だ!!





ホーミングを撃たせてから、ザコにつなごう!!

## いよいよ最終面だ!!

まず初めにアイテムキャリアが3機出現し、上・左・右の順でザコが出現する。右のザコを壊したらすぐに画面左端か右端に自機を寄せる。

すると、画面左・上・右からザコがウワーッと襲って来るので自機が左なら右、右なら左に少しずつ移動させ、ザコを撃とう。

すべてのザコを撃ったらすぐにまた画面の左端か右端に自機を移動させよう。

そしたらすぐにザコがおしよせて来るぞ。さっきの約2倍の量のザコが。ザコをうまく壊せば50HITは行くはずだ。

ザコをすべて壊したら敵の基地内部に突入だ。

基地内部に突入してしばらく進んで行くと、左上のほうから黄色い中型機が出現する。

この黄色い中型機は、自機とX座標を合わせると、画面下から中型機が出現して合体してしまうので、座標を合わせないように壊そう。

黄色い中型機を3つ壊し、しばらく進んで行くと、青い巨大な戦艦が横たわっている。

巨大な戦艦の中心部に巨大な砲台がある。この砲台の得点は3万点以上!!これからコンボをつなぐとんでもない点数が出るので狙って行こう。100万点は行くハズだ。かなり敵の弾が多いのだが、左から右か、右から左に弾をうまく誘導し、100万コンボを狙って行こう。

その巨大な戦艦が終わったら、左右からザコが出現する。このザコに対しては、一番右下スミが安全なのでココで弾を撃っていればザコを全滅できるぞ!!

そこから少し進むと、横一列の砲台地帯に入る。下に小さなミゾがあり、画面外からゴキブリみたいな?ザコがウヨウヨ出てくる。このザコをうまくため、空中のザコとつなぐと30HITがボコボコ取れるぞ。初めは、ドリルを撃って来る小型の空中機から壊すようにしよう。

最後に出て来るドリルを撃って来る空中物とミゾの中のザコを残しておこう。ドリルを撃たせておいて、ある程度ダメージを与えておく。そしてその空中物が画面下のほうへ行き、自機との間がなくなるころに壊す。壊したらミゾの中のザコを壊し、右上に向かって進んでいる戦車を一台ずつゆっくり壊そう。壊していると、左右からザコが出現するのでこれにつなげよう。ザコを壊している途中に左上に緑色の地上物があるのでこれにつなげば50HITは行くハズだ。左右から出現するザコは下からも出て来るので気をつけるように。これで5面の攻略は終わりだ。



おまえだ!! 3万点以上入るのは。



ゴキブリの大群に殺られる（笑）。



安地!!ホッと一息つく瞬間。

## 最後に!

2周目以降は撃ち返し弾を撃って来るので、基本的に1周目ほどコンボボーナスは狙えないだろう。

しかし、1周目でボンバーを2発以内でおさえ、2周目でボンバーを使わないで進んで行くと、なんと500万点面クリア時に加算されるのだ!!

だが、いざ500万を狙ってみても、2周目だけあって弾の量がハンパじゃない。1面でボンバー使わずに行くと2面で撃ち返しが散らばるので、2面以降はほとんど敵を撃たずによけて行くことになるだろう。これらができれば君も超A級シューターの仲間入りだ。

めざせ、2周クリアだ!!

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
月刊 GAMEST EX
11月号 Vol.003

# このラインナップについて来れるか!?

好評発売中
定価550円
(税込み)



## 巻頭特集! この冬期待のコナミ最新ラインナップ速報!
スナッチャー／ときめきメモリアル~forever with you~／ポリスノーツ／幻想水滸伝／ツインビーミラクル

## 期待していいよ! お薦めソフト四選
DARK SAVER／プリンセスメーカー3／鉄人RETURNS／X-MEN~CHILDREN OF ATOM~

## 攻略特集! 一押し対戦格闘ダブル攻略!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／ZERO DIVIDE

## ぶっちぎり先行攻略!! これでエンディングは目前だ!
レイヤーセクション／ウイザードリィIV~ガーディアの宝珠~／ソード&ソーサリーエクゼクター／PHILOSOMA
リグロードサーガ／シャイニングウィズダム／魔法剣士レイアース ほか

## 発売まで待ちきれない新作ソフト情報一挙満載!
戦闘国家／シムシティ2000／海底大戦争／プライムゴールEX／ルナティックドーンII
豪血寺一族2~ちょっとだけ最強伝説~／メタルジャケット ほか

# 2つ登場。

## ネオジオCD初のディスクマガジンが誕生！
## 全編ADKのパロディーがてんこもりの超極楽ソフト！！

ゲームソフトばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃない。なんとネオジオCD初のディスクマガジンがADKより登場。面白企画満載のCDです。

ドイツの生んだ世界一のサイボーグ、ブロッケンを操作するシューティングゲーム・ゲームシアター「19××」やADKの歴代作品のグラフィックを見ることが出来る・アートギャラリー「Cafe de ADK」の他にもいろいろなコーナーがこれでもか！と言わんばかりに詰め込んであります。

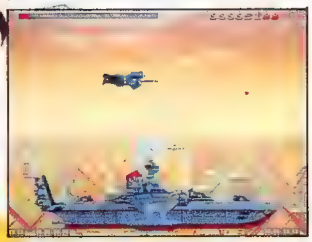
ネオジオファン、ADKファンとの交流を深めるネオジオの新しい発想のソフトです。

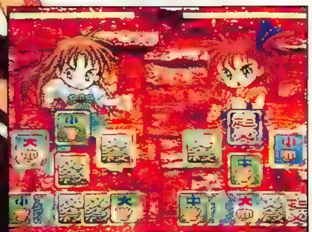


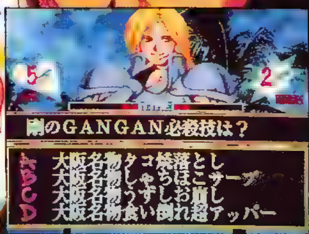

©SNK/ADK 1995



ADK TOWNへようこそ。


ブロッケンが飛ぶ。


熱いカードバトル。



このクイズに答えられるか？



イラストギャラリー。

画面写真は開発中のものです。

| タイトル | 発売予定日 | 価格 (税別) |
|---|---|---|
| マジシャンロード | 好評発売中 | ¥4,800 |
| ニンジャコンバット | 好評発売中 | ¥4,800 |
| ラギ | 好評発売中 | ¥4,800 |
| クロススウォード | 好評発売中 | ¥4,800 |
| ラリーチェイス | 好評発売中 | ¥4,800 |

| タイトル | 発売予定日 | 価格 (税別) |
|---|---|---|
| ニンジャコマンドー | 好評発売中 | ¥4,800 |
| ワールドヒーローズ | 好評発売中 | ¥4,800 |
| ワールドヒーローズ2 | 好評発売中 | ¥5,800 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 好評発売中 | ¥6,800 |
| 痛快ガンガン行進曲 | 好評発売中 | ¥6,800 |

| タイトル | 発売予定日 | 価格 (税別) |
|---|---|---|
| クロススウォード2 | 好評発売中 | ¥5,800 |
| ﾜｰﾙﾄﾞﾋｰﾛｰｽﾞﾊﾟｰﾌｪｸﾄ | 好評発売中 | ¥8,800 |
| 将棋の達人 | 10月6日 | ¥7,800 |
| ADKワールド | 10月20日 | ¥6,800 |

NEO·GEO CD

NEOGEOはSNKの商標です

# ADKのお買得ソフトが

## 選べるモードは「本将棋」と今話題の「挟み将棋」、そしてCDオリジナルの「周り将棋」の3本立て。

ついにネオジオに将棋ゲーム「将棋の達人」が登場。
アーケード版では「本将棋」や「挟み将棋」が遊べます。
CD版ではさらに「周り将棋」も楽しむことが出来ます。
対戦相手は実写取り込み。
個性的なキャラクターたちが状況に応じて様々な表情を見せてくれます。
格闘ゲームばかりでなく、たまには将棋で遊んで見ませんか。




これが将棋の達人だ。




あなたは誰と対戦しますか？

# 将棋の達人™

## ~MASTER OF SYOUGI~

©SNK/ADK 1995




挟み将棋も出来る。




これが本将棋。

画面写真は開発中のものです。

**ADK テレホンサービス** 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。
**TEL.048-775-2347** 電話番号はお間違えなく。

ADK 株式会社エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル

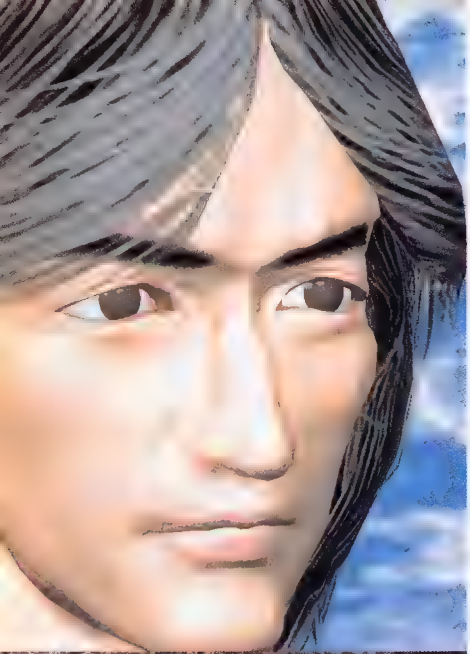


# 第12回ゲーメスト杯争奪

# 全日本鉄拳2チャンピオンシップ

問い合わせ
株式会社　新声社
全日本鉄拳大会－TEKKEN－２チャンピオンシップ実行委
TEL:03-3293-9324
主催：新声社ゲーメスト　協賛：株式会社ナムコ

## 開催決定!!













# 古今東西、強者求ム
# 帝都の陣再び!!

TEKKEN 2™

## 大会参加者大募集!
## 応募締め切り10月 6 日必着

大会開催日：１１月５日（日）
会場：ニューピアホール（JR浜松町駅下車、北口より徒歩８分）
参加選手：５１２人（店舗代表選手２５６人、ハガキ応募選手２５６人）
ギャラリー：３００人
内容：①５１２人によるトーナメント戦
②コスプレ大会
③大会参加者によるタイムアタック
④ゲーメストライターと対戦
⑤もう一つは来てのお楽しみ♥

■優勝者および上位入賞者には、豪華賞品の数々を用意！コスプレ大会やタイムアタックの入賞者にもプレゼントがあるぞ！

### □応募要項

■今大会への参加方法は３つ。
その１：各地で開催されている鉄拳２全国大会予選に出場し、代表の椅子を勝ち取る
その２：本誌についている綴じ込みハガキ（64ページ）に選手として必要事項を記入し、50円切手を貼って応募する
その３：本誌についている綴じ込みハガキにギャラリーとして必要事項を記入し、50円切手を貼って応募する

■腕に覚えの強者は店舗大会で勝ち上がるもよし、運を天に任せるという君はハガキにて応募するのもいいだろう。ギャラリー参加だけどタイムアタックには出てみたいって人も、もちろんOK。

参加者として選ばれたみんなには、１０月中旬までに大会参加の案内を郵送します。それまで気合いを入れて、腕に磨きをかけといてね。

※応募者多数の場合は抽選にて選ばせていただきます。

### 使用できるキャラは10人だ！

□三島平八
□ポール・フェニックス
□風間　準
□レイ・ウーロン
□ニーナ・ウィリアムズ
□マーシャル・ロウ
□ミシェール・チャン
□ジャック２
□吉光
□キング

■以上の10キャラクターの中から使用するキャラを選んでね！

# CON コンスポ SPO

## 今までアーケードゲームの移植に不満を持っていた人もこれならOK！新世代機による素晴らしい移植ゲームたちを紹介しよう。

サターン　タイトー　発売中5800円(税別)

あの名作が忠実に移植されたぞ!!

# レイヤーセクション

©TAITO CORP.1995

僕たちは待っていたんだ!



もちろんデモも再現されている。

名前こそ違うが、94年に登場したタイトーの名作アーケードゲーム『レイフォース』がとうとう家庭用に移植される。アーケードで熱狂的ファンを生み出したこのゲーム、移植の出来が気になる人が多いだろうが心配ご無用、これは完全移植といえるだろう。

このゲームは、弾避け要素の強いアーケードゲームとしても人気が高かったが、魅力はそれだけではない。それはロックオンレーザーと呼ばれる、自機よりも低い位置に存在している敵機を攻撃する要素である。



業務用そのままの美しい画面。

### 3つの高度差を知れ

このゲームには大きく分けて3つの高度がある。自機の高度は任意に変化させることができないので、高度は自機の位置する高度と、それより上と下の、合計3つである。

このうち自機と同じ高度に存在する敵機は連射可能な自機のショットで破壊可能なばかりか、接触するとミスになってしまう。だが自分よりも高い高度に存在する敵はこちらの高度に向けて弾は発射してくるものの、接触しても判定が存在しない。また、こちらの攻撃はヒットさせることができない。自機よりも低い高度に存在する敵は、自機よりも高い高度に存在する敵と同様に、弾は発射してくるが接触してもダメージは受けない。ただし、こちらから攻撃できるのが最も大きな違いなのである。そしてこの"自機よりも低い高度に存在する敵"を攻撃する手段こそ、このゲームの最大の特徴でもあるのだ。



AREA1のボス、まだまだ楽勝である。

### ロックオンこそ神髄!

その方法とは、自機の前方に表示されている照準を敵に合わせることで"ロックオン"することができ、ロックオンレーザーを発射すれば、同時にロックオンしている敵をまとめて破壊することができるのだ。

また、このロックオンレーザーの存在があったからこそ、『レイフォース』は未だに根強いマニアたちが攻略し続けているのだ。その理由は、ロックオンレーザーを使って敵を倒すとき、一度に倒した数が多ければ多いほど点数が上がっていくというシステムにある。つまりは点数の低い敵と高い敵が画面上に存在するのならば、低い敵を先に、高い敵をあとにロックオンして倒すことにより、より高得点が狙えるということだ。つまりこれをゲーム中に登場する敵すべてに対して理想的なパターンを作ろうとすれば相当の作業となり、発売後数年が経過した現在でも攻略を続けているプレイヤーも存在するくらいなのである。



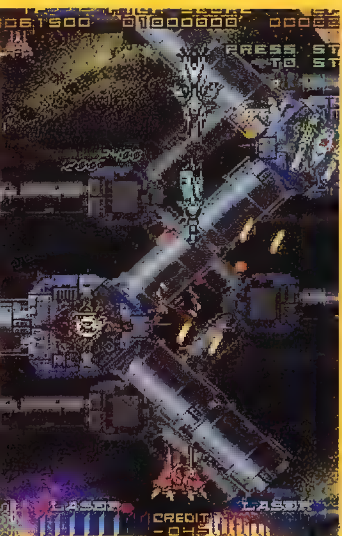
AREA6ともなると攻撃が激しい。

### サターン版の特徴

ちなみに原作の『レイフォース』はモニターを縦置きにした縦スクロールのシューティングゲームなのだが、サターンに接続される家庭用モニターは横置きのみである。縦画面のゲームを横画面のハードウェアに移植すれば当然、縦横の画面比率が変化する。すると攻略に少なからず影響を与えるばかりか、左右に余ったスペースが無駄になってしまう。だがこのゲームはそういった問題を解決すべく、いくつかの手段を用いている。

まずモニターを横方向に使うアーケードモードである。このモードではパッドの方向設定を変更することによって横スクロールのシューティングゲームとして遊ぶモードと、モニターを90度傾け、縦画面としてゲームをプレイするモードがあるのだ。ただし専用テレビでしかできない

セガサターンモードはモニターを横置きにしたまま、縦スクロールになっているモードである。ただ、一部の画面演出が変更されているのが残念。ラスタースクロールはモニター方向が関係するのでセガサターンモードでの完全な移植は無理だったのだろう。



この多重スクロールがたまらない。



セガサターンモードでは背景の演出の違いがある。

### ってなワケで…

サターン版『レイヤーセクション』は業務用の『レイフォース』の忠実移植であると同時に、家庭用ならではの工夫まで盛り込まれた、最高の移植だといえる。もちろんCD-ROMを使用しているので音楽も業務用のものがそのまま収録されているため、曲のファンも買いだ！（マッスルウッドベッカー岩井浩之）

サターン カプコン 今秋予定 5800円(税別)

## ウケないジョークとビームをくらえ！

# X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

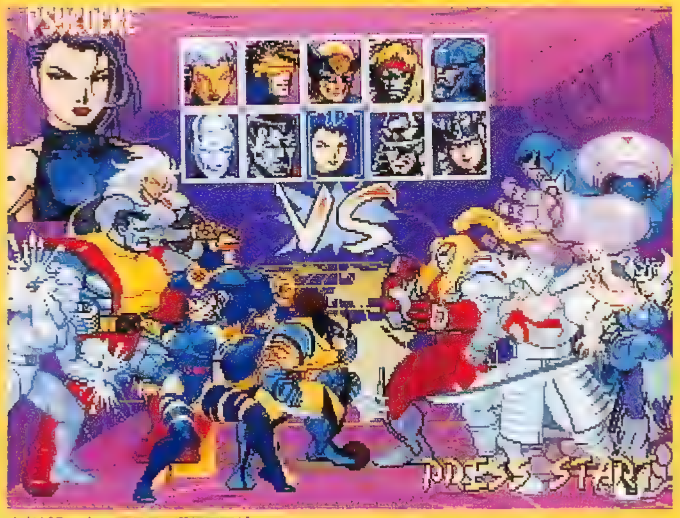
X-MEN TM&©1994 Marvel Eetertainment Group.inc
All rights reserved.
©CAPCOM CO.,LTD.1995 ALL RIGHTS RESERVED
This video game is Produced under license
from the Marvel Entertainment Group,inc

## ヘイ！ミュータントだぜ！

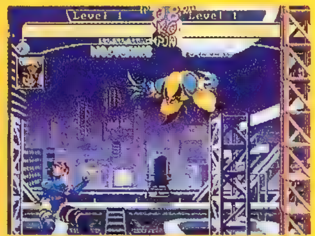
サターンで出るぞ。出るのだ。何が出るって？そりゃあ、決まってますがな、『X-MEN』じゃい！

カプコンの愛とビームとドリルの名作格闘ゲームである『X-MEN』は、人気アメコミ・マーヴルシリーズのメジャーヒーローであるX-MENチームの戦いをゲーム化したものだ。

目から放射されるビームが止まらない、薄幸の主人公サイクロップスをリーダーとする正義超人・X-MENたちと、悲しき宿命のミュータント・磁界の帝王マグニート率いるミュータント軍団の戦いの火蓋が、今切って落とされる—



おなじみ、キャラクター選択画面だ。



月夜に舞うミュータント。

## ヘイ！アダルティだぜ！

システムはカプコン定番の横方向からの視点、レバーで移動やジャンプ、防御をし、ボタンでパンチやキックの攻撃をするものだ。だが、キャラによってはこの大中小でさまざまな変わった攻撃ができたりするのだ。例えばサイクロップス。小パンチでは正拳突き、中パンチでは両手の拳で横なぎのパンチ、大パンチでは目からビームだ。また、キャラクターにもよるが、特定の方向にレバーを入れたり、ボタンを連打することによっても違う技が出るぞ。

また、斬新なシステムも取り入れられている。

●スーパージャンプ：上方に高くジャンプできる。

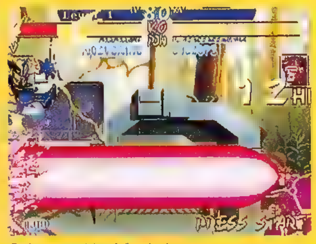
●受け身・投げ返し：相手に投げられかけた時に、レバー下＋パンチボタン全部押しだ。

●Xパワー：必殺技を出したり、攻撃を当てたりすると増えるXパワーゲージ。これを溜めると使える特殊技。分身やパワーアップなど。

●ハイパーX：一撃必殺の超攻撃を行う。ゲージが満タンのときだけ使える。



メスト読者なら知ってる技紹介。



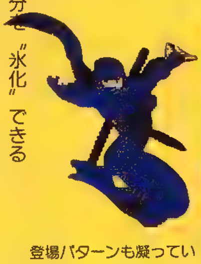
うお、でっけぇビーム！

## ヘイ！登場人物だ！

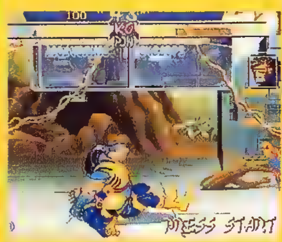
では、登場キャラクターを紹介しよう。目から出る"オプティックブラスト"を持つ影の薄い主人公・サイクロップス、"身体の硬化"ができる鋼鉄の弾丸男児・コロッサス、斬れない物はない"アダマンチウムの爪"を持つ美しき男の汗・ウルヴァリン、"天候操作"ができる熟女の魅力ストーム、攻撃的な"サイキック"を持つブリテン忍者・サイロック、水分を"氷化"できる軟派ボーイ・アイスマン、彼らがX-MENだ。

対する悪役超人たちで基本的に使用できるのは4人。強力な"ロケットパンチ"装備のロボット・センチネル、極悪非道の"合金鞭"を使う超戦士・オメガレッド、テレポートなどの"魔法能力"を持つクネクネダンサー・スパイラル、真打ち登場チタンも斬り裂く"闘気剣術"を持つ真の漢でガイジン嫌い・シルバーサムライだ。"磁力操作"のできる大将・マグニートは対CPUで登場する。

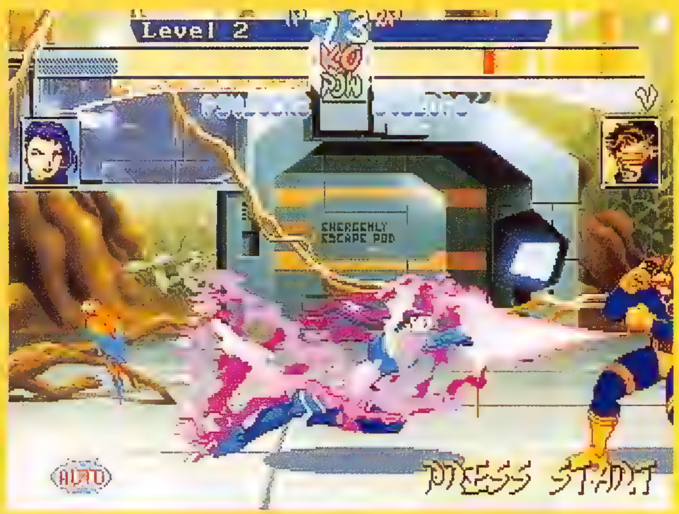
素晴らしい出来のサターン版登場まであとわずか。楽しみに待てー　（一億）


登場パターンも凝っているのだ。



おらぁ！どっちが主人公だか、言ってみろぉ！（ウソ）



サイロックが特攻！

SFC 角川書店 '95年12月発売予定 予価10800円(税別)

パーンやディードに会える!

# ロードス島戦記

あの大人気ファンタジー小説がとうとうSFC化されるぞ。



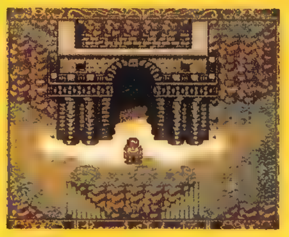
主人公のひとり、パーンの旅立ち。

＊ゲーム画面は開発中のものです

ファンタジー小説といえば「ロードス島戦記」といわれるぐらい、大ヒットを飛ばしたあの「ロードス島戦記」がとうとうSFCのゲームとして登場する。既にPC－98シリーズやPCエンジンCD－ROM²/スーパーCD－ROM、メガCDでゲーム化されていたが、いよいよ真打ち登場ってヤツだね。

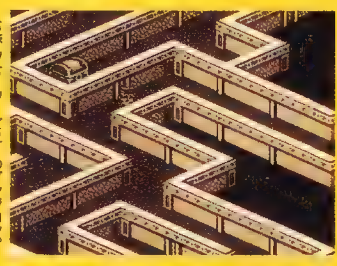
## 全4章のシナリオはオリジナル

SFC版のシナリオは全4章で構成されている。おなじみの熱血青年パーンや美しいハイエルフのディードリッドが活躍するシナリオはもちろんのこと、灰色の魔女カーラ、暗黒皇帝ベルド、ファリスの聖王ファーンが主人公のシナリオがプレイできる。ストーリーは完全オリジナルなので、小説やOVAを知っているファンでも新たに楽しめるのだ。


移動画面はオーソドックスなスタイルだ。

## 立体感溢れるダンジョン

見下ろしタイプのダンジョンはわかりやすいが現実感に乏しい。3Dダンジョンはリアルだが迷いやすい。そんな悩みを解決するためにこのゲームではダンジョンがクォータービューとなっている。クォータービューは見下ろしタイプのようにわかりやすいが、立体感があるので現実感があるのだ。部屋の中に入るまで様子がわからないシステムも臨場感を盛り上げるぞ。


これがクォータービューのダンジョン。

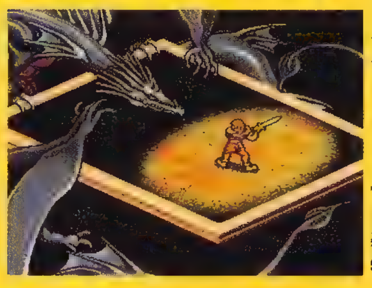
## 相手のリーダーを詰め!

今までのRPGでは相手が全滅するまで戦闘が続いていた。この『ロードス島戦記』では相手グループのリーダーを詰めれば勝利するという「フィギュアバトル」を採用。いかにもリーダーらしい敵もいるが、すべて同じ敵の場合はどれがリーダーだかわからないので、緊張感溢れる戦闘が楽しめるだろう。またフィギュアバトルだけでなく巨大な敵との戦闘も…?


雷撃魔法が炸裂！

## 発売は年末

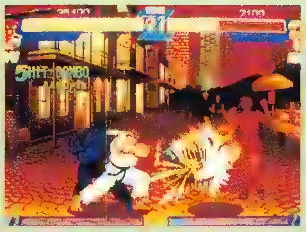
年末にはSFC用の大作RPGも多々出るが、やはりロードスファンならば買わないといけないマストアイテムだろう。お正月にパーンやディードリッドと戯れるのもまた一興だ。〔ゴビ桑原〕


この巨大なドラゴンは一体…?

人気アーケードゲームが

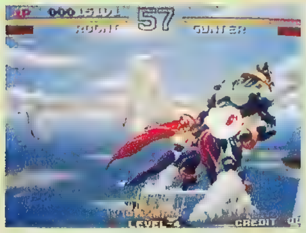
## ストリートファイターZERO

現在ゲームセンターで大人気稼働中のストZEROがとうとうPSとサターンに移植されるのだ！8月10日の「カプコンサマーフェスティバル'95イン"国技館"」にて正式発表された。発売は冬を予定しているというコト。


＊画面はアーケード版のものです。

## ギャラクシーファイト

今年の春にゲームセンターに登場したギャラクシーファイトがPSとサターンに移植される。それぞれ何か若干のオリジナル要素が加えられるという。発売時期は年末、それも11月に出る可能性が非常に濃厚だ。


＊画面はアーケード版のものです。

# 飛鳥のご家庭アイランド

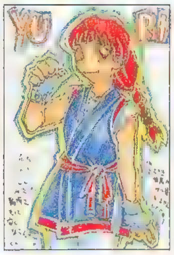
## クイズ ゲームはな～に 読者版

今さらながらPCエンジンを購入（隣の者よりCDロム一式を6000円で）。天外魔境にハマる予定。

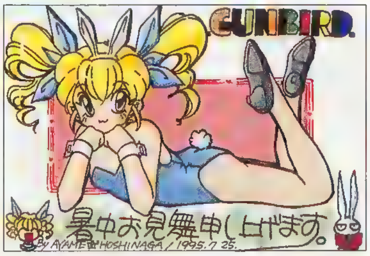
前々号は合併号だったため、クイズの答えはありません。



（大阪府　NATOさん）



（和歌山県　向　晶君）私は定価で買いました。



（埼玉県　星永あやめさん）う～ん、アッシュならずとも…♡



（茨城県　プリンの中身さん）豪外もすこぶる良いぞ！


（愛媛県　アヒルの王様）コンスポでは珍しい裏技の紹介だぁ！

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



## ゼロムック発売記念
## リベンジャーLEVEL３～前編～



⬆（千葉県　滝田聖君）
☆赤いボディスーツと黄色いマフラーが話題を呼んだローズ。ハテ？




⬆（東京都　ウラン235さん）
☆今回も８色欲しかったよね。

ストゼロ用アイランドのハガキ締め切りは8月10日消印有効（アンケートは15日）。**しかし！**締め切り過ぎてもハガキは編集部に続々到着。残念なコトに締め切りを知らなかった困ったちゃんに加え、中には確信犯も数名。うう～ん悪い子ね。

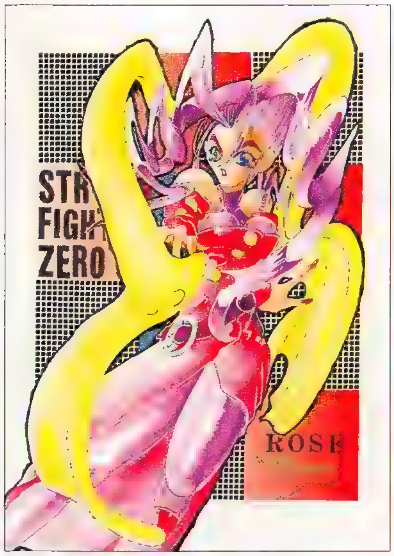
で、締め切り過ぎて到着するハガキに限って力作が多いのもメスト七不思議の一つ。ここは例によって復活大会を開かねばなるまい。



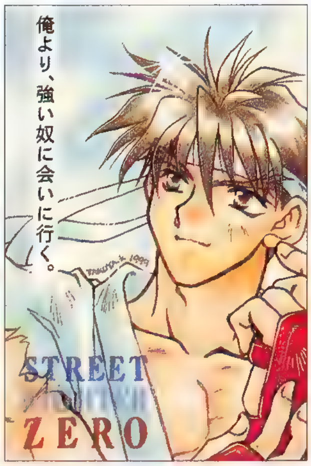

見よ！早速読者様からアイランドタイトル用のハガキが送られてきて俺様感激ィ。ブツを送って頂いたのは埼玉県は川口市にお住まいのＰＮ茅たくみさんサンキュー。こんなちょーしで、皆もカラーアイランドのタイトル部に使えるイラストを送ってね❤



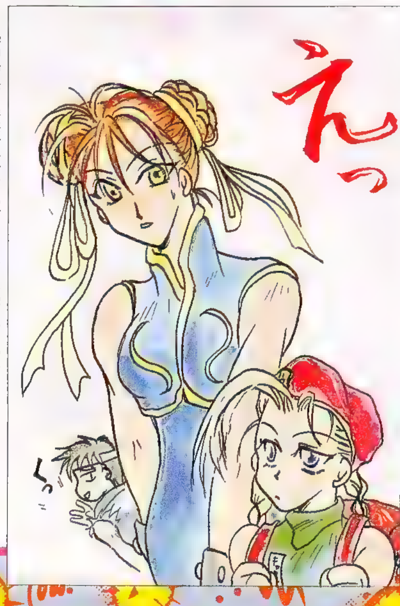

⬆（東京都　藤亜紀子さん）
☆原点と言うにはあまりにも熱すぎる。ゼロから始まるボルカニックファイト。




➡（埼玉県　影山さおりさん）
☆自らの命を燃やしてーたった一人闘い続けた深紅の戦士がいた！




⬆（宮城県　岸野拓也さん）
☆このセリフは一世一代の名言だったりする。




➡（福島県　讃岐瓜子さん）
☆まだ小学生だっけ？

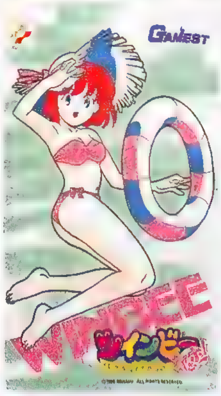



⬆（東京都　奥田圭太さん）
☆立ち小パンチ…期待してたのに。

**次号予告**
次号は今回の続きだ。締め切り過ぎてハガキを送ってしまった身に覚えのある者は覚悟するように。なお、デコ特集、並びに近日復活予定のデビーの花園スペシャルは、特別企画にて鋭意進行中。お楽しみに。




## BIG TOWEL



ツインビータオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24

■ビッグタオルはもう買ってくれた？タオルとしてだけじゃなく、壁に貼ったり、床に敷いたりして使ってる人もいるみたい。




フェリシアタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

## テレカ NEW TELEPHONE CARD

■天外真伝ムックはもう見た？まだの人は注文してね！

■世界征服の野望に一歩近づけるか？女子高生花札ゲー、恋こいしましょテレカ、発売。



| 岸辺理香子テレカ | 西田みかテレカ | 夏目由加梨テレカ | 酒井真美テレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：E | 価格1200円　送料：E | 価格1200円　送料：E | 価格1200円　送料：E |
| 通販番号：VS-04 | 通販番号：VS-03 | 通販番号：VS-02 | 通販番号：VS-01 |

■一部熱狂的なファンを持つ、デビロット様のテレカが登場!!買うのじゃ～。



| 天外真伝テレカ | 大蛇・網手テレカ | カブキ・八雲テレカ | 卍・網テレカ | デビロット様テレカ |
|---|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：HD-04 | 通販番号：HD-03 | 通販番号：HD-02 | 通販番号：HD-01 | 通販番号：C-101 |

## TERRY LERTHER BLOUSON

暑かった夏も終わり、風の匂いは…すでに秋。秋冬物の定番"革"を使用した本物の香りで街を歩いてみませんか？男を感じさせる闘いの装い。女性の方にもぴったり!!と大評判の一品です。



◀ソデは、こんな風に脱着可能！これでこそテリ革ジャンなのだ。青もある。



| テリー革ジャン　レッド　M | テリー革ジャン　レッド　L |
|---|---|
| 価格39800円　送料：E | 価格39800円　送料：E |
| 通販番号：SS-136M | 通販番号：SS-136L |



■テリ革ジャンとグローブもセットで買うと吉。帽子のほうは、次号で紹介しま～す。

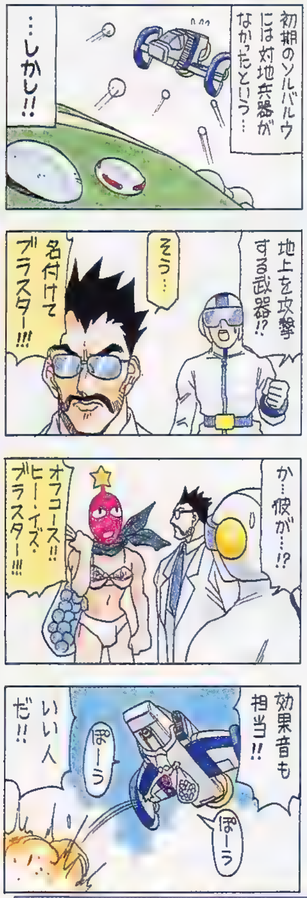


| テリーグローブ　M | テリー革ジャン　ブルー　M |
|---|---|
| 価格3980円　送料：E | 価格39800円　送料：E |
| 通販番号：SS-138M | 通販番号：SS-137M |

| テリーグローブ　L | テリー革ジャン　ブルー　L |
|---|---|
| 価格3980円　送料：E | 価格39800円　送料：E |
| 通販番号：SS-138L | 通販番号：SS-137L |

# GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音の ゲーム大辞典 セ ゼビウス




## ストZEROテレカ

■ZEROテレカ&下敷き好評発売中！隠しキャラ３人のテレカには出現コマンドも入ってお得な感じだね。



| ローズテレカ | ナッシュテレカ | 隆拳テレカ | ZEROADテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A |
| 通販番号：C-106 | 通販番号：C-105 | 通販番号：C-104 | 通販番号：C-103 |



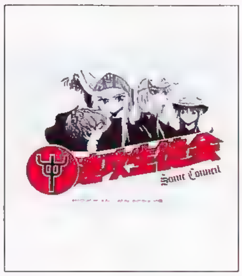
| アドン・サガットテレカ | ソドム・バーディテレカ | ZERO春麗テレカ | ガイテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A |
| 通販番号：C-110 | 通販番号：C-109 | 通販番号：C-108 | 通販番号：C-107 |



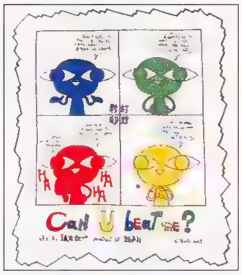
| ZEROテレカ | タンテレカ | 豪鬼テレカ | ベガテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A | 価格1200円 送料：A |
| 通販番号：C-114 | 通販番号：C-113 | 通販番号：C-112 | 通販番号：C-111 |

## NEW T-SHIRT

■まだまだ暑い中、頑駄無丸Tシャツを着て乗り切れ!!



| 速攻Tシャツ M | 速攻Tシャツ L |
|---|---|
| 価格1800円 送料：E | 価格1800円 送料：E |
| 通販番号：W-12M | 通販番号：W-12L |



| 雑君対戦Tシャツ M | 雑君対戦Tシャツ L |
|---|---|
| 価格1800円 送料：E | 価格1800円 送料：E |
| 通販番号：W-13M | 通販番号：W-13L |



| 頑駄無丸Tシャツ |
|---|
| 価格1800円 送料：E |
| 通販番号：W-14 |

## MELTY

■メルティグッズで、こんなのやあんなのが欲しいな〜ってな意見があったら送ってね。





| メルティキーホルダー |
|---|
| 価格350円 送料：B |
| 通販番号：G-19 |

| メルティプレスタオル |
|---|
| 価格450円 送料：C |
| 通販番号：G-20 |



| メルティマグ |
|---|
| 価格800円 送料：G |
| 通販番号：G-22 |



| メルティテレカ |
|---|
| 価格1200円 送料：A |
| 通販番号：G-23 |

## TWINBEE

■ツインビーヤッホー！の人気はまだまだ衰えず！タオルとセットで買ってくれる人が多いみたい。



ツインビーヤッホー！テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：K-26



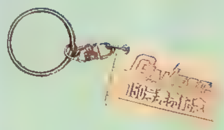
メロディ・フルートテレカ
価格1300円 送料：A
通販番号：K-25

## ストZERO下敷き



| ストZERO下敷き |
|---|
| 価格300円 送料：D |
| 通販番号：C-102 |

## 150号記念フェア第２弾特別限定交換アイテム！



ゲーメストもめでたく150号を迎えることができました。そこで、150号を記念した、ゲーメストロゴキーホルダーを制作。今までたまっていた(いるよね?) 交換チケット15点分と引き換えに、プレゼントします!! 金色のメタルプレートにロゴを彫り込んだものになる予定です。みなさんふるって応募してくださいね。

# GAMEST通信販売読者サービス部

## テレカ

■どーんとまとめて、ここ最近発売されたテレカを一気に紹介!!君は何枚持ってる?



| VHアナカリステレカ | VHモリガンテレカ | VHザベルテレカ | VHビクトルテレカ | VHガロンテレカ | VHデミトリテレカ | VHフォボステレカ | VHバイロンテレカ | VHレイレイテレカ | VHドノヴァンテレカ | ダラ外テレカ | マリオンテレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-81 | 通販番号:C-80 | 通販番号:C-79 | 通販番号:C-78 | 通販番号:C-77 | 通販番号:C-76 | 通販番号:C-75 | 通販番号:C-74 | 通販番号:C-73 | 通販番号:C-72 | 通販番号:T-2 | 通販番号:PK-2 |



| カゲ | ジェフリー | ウルフ | パイ | ラウ | サラ | ジャッキー | アキラ | VHサスカッチテレカ | VHオルバステレカ | VHビシャモンテレカ | VHフェリシアテレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:SG-8 | 通販番号:SG-7 | 通販番号:SG-6 | 通販番号:SG-5 | 通販番号:SG-4 | 通販番号:SG-3 | 通販番号:SG-2 | 通販番号:SG-1 | 通販番号:C-85 | 通販番号:C-84 | 通販番号:C-83 | 通販番号:C-82 |



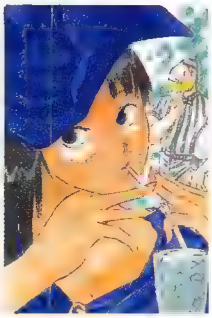
| VF2 | VF2リオン | VF2シュン | VF2カゲ | VF2ジェフリー | VF2ウルフ | VF2パイ | VF2ラウ | VF2サラ | VF2ジャッキー | VF2アキラ | バーチャファイター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:SG-21 | 通販番号:SG-20 | 通販番号:SG-19 | 通販番号:SG-18 | 通販番号:SG-17 | 通販番号:SG-16 | 通販番号:SG-15 | 通販番号:SG-14 | 通販番号:SG-13 | 通販番号:SG-12 | 通販番号:SG-11 | 通販番号:SG-9 |

## 今月のむーちゃん

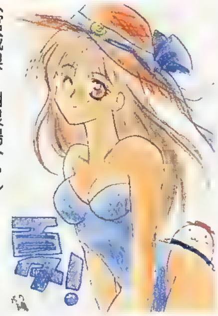
■この号が出る頃になっても猛暑は続いているだろうか?季節感のあるイラストは採用時期が限られちゃうからむつかしいやね。




(富山県　守樹亜宇さん)
☆おっぱい



(東京都　太田はるかさん)
☆ゲー太郎のお面作ったら売れるかも?



(宮城県　山根陽介?)
☆水着を着たのはもう10年以上前の話。多分もう泳げないだろうなぁ…



(京都府　村田真吾君)
☆カラーアイランド乗っ取り大作戦用の中からカッパらってきました!

■このコーナーでは、むーちゃんハガキを募集中です。ゴスガス送ってね。
また、読サビに関する質問や感想なんかがあったら、イラストの裏とかにちょろっとコメントしてくれるとうれしいっす。

## 読者サービス部通信販売お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | |
|---|---|---|---|
| 何個でも……100円 | D | 3個まで……200円 | |
| 2個まで……100円 | D | 4個以上……400円 | |
| 3個以上……200円 | E | 何個でも……500円 | |
| 1個なら……200円 | F | 何個でも……800円 | |
| 2個以上……400円 | G | 単品発送……800円 | |
| | H | 何個でも……(サービス)無料 | |

たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。

例:都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ~ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点　②ゲレンジャーテレカ:20点　③吉崎観音テレカ:20点　④システム手帳:30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社**
**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月~金:AM10:00~PM5:00)**

## 毒錆戦闘員の叫び



(毒錆貴族　ドリル男爵XII世)
☆PC-98とTUとPCエンジンとビデオが雨にさらされてしまったが、ショートしたのはビデオだけ!?ミーの鬼平が~!!

■ヘロー。今号の商品で、ミーもお薦めなのは、デビロット嬢♡のテレカドリ。何と言っても彼女には、ミーと通ずる秘めたる思想が感じられるドリ。あとは、女子高生の彼女たちのテレカドリ。由加梨はミーが、いただきドリルぅ~。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

# 払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-4-98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

料金

特殊取扱

| | 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 通信欄 | ※ | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

送料 円

払込人住所氏名（郵便番号　　）（　　はフリガナをふってください）※

電話番号

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください （郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

# 払込票兼受領証

口座番号 00150-4 右詰めにご記入ください 98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

# ゲ屋瓦板

1995.9.15 瓦板第68号

## 休みボケなんてふきとばせ! 今月はウワサのテリーアイテムが出そろうぞ!

どもーメルティでーす。いやーどうにも今年の夏は暑すぎて暑すぎて体ドロドロになっちゃいそうだったわよねー。おかげでメモリー回路がスリープしちゃったりしてもー大変。そんな9月のメルティはちょっぴりブルーでーす。あっともう時間いっぱいのようですね、また聞いてもらいます。それじゃインフォメをどうぞーー

### 奥深すぎ!月間イベントは鉄拳2が超燃え

月間イベントとは、対戦ゲーム等に乱入プレイで定められた人数を抜きさることです。それによって月末の決勝戦へ参加できるというシステムです。今月はKOF'95と鉄拳2の5人抜き。よくVF派、ストII派なんて聞くけど鉄拳も食わず嫌いの人はいないかな?私が言うのもなんだけど、鉄拳は2になってとーってもおもしろくなったのよ!そこのキミ、ウソだと思うなら今スグ鉄拳2ムックⓘを買ってプレイしてみようー!見てるだけじゃはじまらない。とにかく、まずやってみようよ!

### 話題のグッズ最新情報と夏袋完売大感謝!

さて、一部では告知日が違ったり、告知日に十分な数量が用意できなかったりと様々な形でご迷惑をかけました今年の夏袋もめでたく完売となりました!今後ともお客様によろこんでいただける夏袋をつくっていきたいと思いますので、ご意見等ございましたら㋘屋各店までおたより下さいね。

といったところでワクワクのニューグッズ紹介です。まず入荷延期でご迷惑をかけましたテリーグローブが遂に入荷しました!予約してくれたみんな!ほんとーにおまたせしました。今ならもうバッチリ!絶賛発売中。

●テリーグローブ
サイズLとM　3980円

あとこちらもごめんねのテリーキャップ(新)も9月下旬には出来上がる予定。もう少しまってね。本当にごめんなさい!

●テリーキャップ(新)

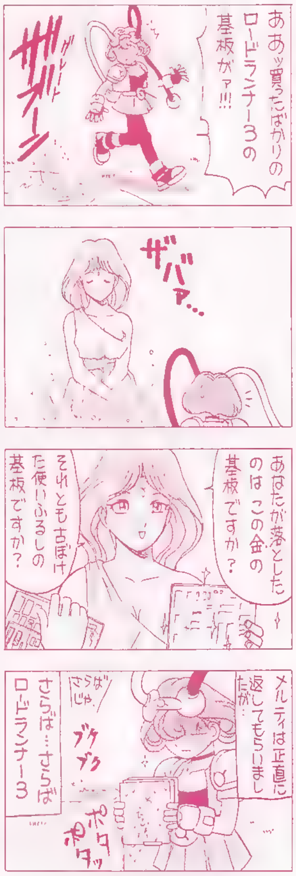
以下、9月発売予定のCD、ビデオのラインナップです。
予価3000円

9月21日発売予定CD
●豪血寺一族外伝　1500円
●天外魔境真伝　1500円
●KOF'95アレンジ　2500円
●グレートスラッガーズ
●ガンバレット　各1500円
●秘境探検ファム&イーリー
完全版サントラ　3000円
●風の伝説ザナドゥIIドラマ
●もっと!ときメモSEP
〜朝日奈夕子　各2800円

9月21日発売予定ビデオ&LD
●WHP(ポニー)　4800円
●バーチャコップ　4800円
●バーチャSP(ビデオCD)
4017円

9月27日発売予定CD
●ストIIVサントラ　2500円
●士郎正宗の選曲による音楽の世界
●美樹本晴彦の選曲による音楽の世界
各3000円

9月30日発売予定ビデオ
●ゲーメストストZERO　4800円予定
10月1日には椎名へきるの3rdアルバムも発売!チェックしてね♡




●コミックゲーメスト9月号で告知された9月9日、10日のイベントに一部変更がありました。訂正しておわびいたします。

### メルティの編集部便り

こんにちは。今日はゲーメスト編集部に来ています。あ、あっちではVF2ACT3の会議をしてる!キャサ夫君の顔は真剣そのもの、グッときちゃいます。え!?横でみどりかわさんが踊ってる!!鉄拳2ムックで働き過ぎたのだとか。いや〜、来ないで!!

### 9月下半期イベントスケジュール

| | |
|---|---|
| 15日(金) | AMショー版ゲーメスト号外配布サービス（東京・大阪同時開催）去年にひきつづき今回もゲーメスト編集チームが出動ー会場でアンケート結果をランキングにして速報を配布します。知る人ぞ知るこれがゲーメスト号外。号外は定期的に発行する予定だからその都度手に入れたいよね。この号外をなんとゲ屋両店で無料配布します。門外不出のプレミアアイテムを手に入れちゃおう! |
| 16日(土) | ストリートファイターZEROトラマチックバトルタイムアタック大会（東京・大阪同時開催）ストZERO究極の技、リュウ&ケンVSベガ（CPU）のドラマチックバトル。このモードでのタイムアタック大会を行います。エントリーは2人1組で。当日お店でパートナーを探すのもグーだ。 |
| 17日(日) | ストリートファイターZEROトーナメント大会（東京・大阪同時開催）ダン・ベガ・豪鬼OKのアリアリ大会。いっちょこ〜い! |
| 23日(土) | セガ・サターン版 X-MEN先取りゲーム大会（東京店）満を持して遂に陽の目を見るカプコンの自信作を発売前にプレイ!アーケード版 X-MEN大会。とりあえず豪鬼アリでいきます。（大阪店） |
| 24日(日) | もうすぐ!ほんとーにもうスグ発売!PS版ヴァンパイアハンター大会（東京・大阪同時開催）もうすぐだ。本当なんだ。でも今はハンターでごうごう。 |
| 30日(土) | 月間イベント決勝KOF'95大会（東京・大阪同時開催） |
| 10月1日(日) | 月間イベント決勝鉄拳2大会（東京・大阪同時開催） |

## 東京内神田店

皆様、残暑もおさまりつつある今日この頃いかがお過ごしでしょうか?㋘屋東京店でございます。今回もまたひとつ東京店の魅力をお話ししたいと思います。題して「ゲーメストグッズだけじゃないのよ…」のコーナー。

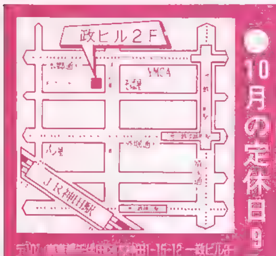
さて、東京店にも今まで様々な他社グッズが入荷してきました。が、いずれも諸々の事情により再入荷のなかったグッズもしばしば。しかし今、強力な仲間と共に捲土重来したグッズがあります。それがボークス製キーホルダー「ストIIX」、そして「ヴァンパイア」なのです。ボークス、いわゆるガレージキットメーカー。それゆえに出来は上等。塗装スキルがなくともインテリアにぴったりの逸品です。1236円(込)。今後のボークスラインナップにご期待あれ。

また、過去ファンを夢中にさせたテリー帽子もFATAL FURYのロゴバージョン製が入荷してます。㈱ケン・インターレイス製で2500円。100%ポリエステルが良。よろしくね。

### ザ・キングオブ・ファイターズ'95ゲーム大会



■1995.8/20東京は晴海のイベントの余波を受けて㋘屋東京店のイベントは超燃え!コスプレ有りもかくや、店内は酸欠プラスサウナ状態。みんな遅くまでありがとう。




●10月の定休日9日

TEL03-3293-9325
営業時間 12:00〜19:00

## 大阪上六店

コミケも終わって新しい同人誌もたくさん入荷しているので大阪店名物の同人誌の紹介だ!

●「DARLING NIKKI」
●「きっと世界で一番ステキな女の子」
両方とも浅井市子さんによる18禁本。「DAR〜」はヴァンパイアハンター本で「きっと〜」はナコルル本。

●「rumbic FISH」
浅井市子さんと戸川花丸さんによるVF2の18禁本です。

●「Mary Nippon」
新条るるさんによる餓狼3の18禁本です。

●「NYAN」
風雅うつらさんによる猫娘本オリジナルの18禁本です。

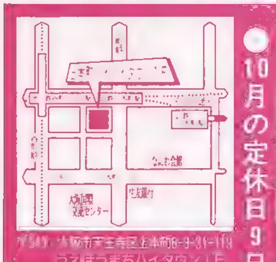
●「まーべらす♡」
プールにおちたてんしさんと坂巻あきむさんによる可愛らしいヴァンパイアハンターの本です。これは健全な本です(笑)。

今回は18禁を多く紹介しましたが健全な本もたくさんあります。最近海賊版同人誌を売っている所がありますが惑わないでね。

### 藤田丈士先生サイン会



■1995.8/13コミケでヴァンパイアハンターを熱烈執筆中の藤田先生のサイン会が行われた。某ラ○ドイン○クーへ時代のハナシを出たとか、出ないとか。



●10月の定休日9日

うえほうまちハイタウン1F
TEL06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

# ゲーメストの単行本

## 最新刊/定価据え置きの880円で只今、猛烈絶賛発売中!

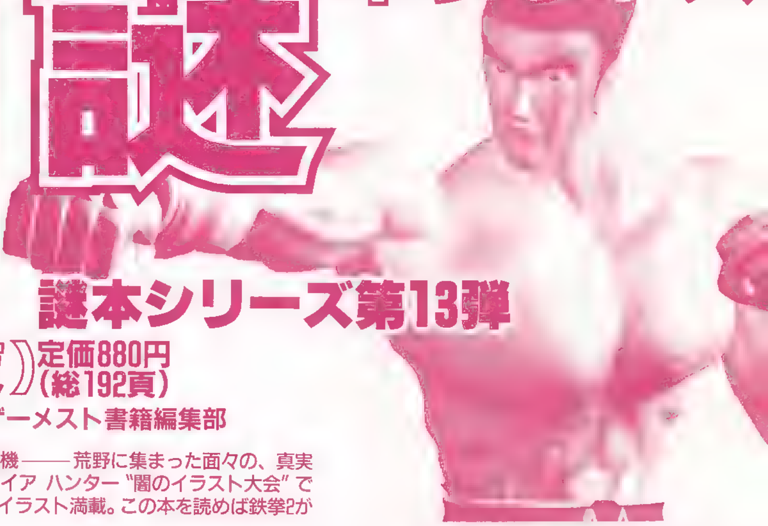
## 『餓狼伝説3の謎 新たなる狼が秦の秘伝書の全貌を暴く!』

監修：サウスタウン町内会（SNKスタッフ）
編著者：ゲーメスト書籍編集部



謎本シリーズ中、最高傑作との呼び声が!（読者アンケートより）
「投稿のイラストハガキがたくさん載っていて嬉しかった」
「みんなの好きな映画、というのが気に入りました」
「藤原ひさし先生の描いたカバーイラストがきれいですごくよかった」
「弓島先生の着せ替えイラストがとても良かった。けど切れない……」

# 謎本シリーズ



## 10月中旬発売！　謎本シリーズ第13弾

## 「鉄拳の謎」（仮）定価880円（総192頁）

監修：ナムコスタッフ／編著者：ゲーメスト書籍編集部

各キャラの生い立ち、人間模様、大会参加の動機――荒野に集まった面々の、真実の鍵がここにある！　本文イラストはヴァンパイア ハンター"闇のイラスト大会"でザベルを描いた藤本敦夫氏。その他美しいCGイラスト満載。この本を読めば鉄拳2がますます面白くなる！

© NAMCO LIMITED

## 謎本シリーズ既刊本（総192頁）/定価880円で好評発売中!

『ストⅡ　波動拳の謎』『餓狼伝説の謎』『侍魂の謎』『ワールドヒーローズの謎』『龍虎の拳の謎』『豪血寺一族の謎』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の謎』『真侍魂の謎』『ヴァンパイアの謎』『スーパーリアル麻雀のひみつ♡』『ヴァンパイア ハンターの謎』
（『ストⅡの謎』『餓狼伝説の謎』『侍魂の謎』のみ定価980円）

監修：各メーカースタッフ／編著者：ゲーメスト書籍編集部



## 10月中旬発売予定

## 「サイバーボッツ設定原画集」（仮）

みんなの熱い要望で謎本から一転して➡設定資料集にすることを急遽決定！
サイバーボッツ&パワードギアファンには、狂喜乱舞すること間違いなしの超マニア向け資料集にすることを誓うぞよ。カプコン秘蔵のイラストや設定資料、そして没イラストや描き下ろしイラストや図解図などを迫力のＡ４サイズで大、大、大公開！　たっぷり期待していいかもよ♡　もちろん懐の具合も調整しておいてね♡（デビーからのお願いその２）

**予価1800円（A4判）**

**復活!** 途中経過情報

## 『ゲーム用語辞典』（仮）

みんなの記憶から消え去りつつある幻の本。実は地下150階あたりでちゃくちゃくと進行していたのだ！
内容を練りに練ってたら首が回らなくなった、というのは嘘で、ちゃんと水面下で動いているのでご安心を……。
皆さんに早くお届けできるよう頑張ってます！　だからもう少し待ってて。サイズはＡ５判にする予定。


心底熱いゲームコミック
いざ、勝負!!
K.O.F.'94外伝　鷹岬諒
速攻生徒会　小川雅史
豪血寺一族2　古葉美一
城物語　冨士宏
サイバーボッツ　RYU-TMR
マッハブレーカーズ　ENOKESO
ワールドヒーローズ2　雑君保プ
エクスカリバー　巣田祐里子
餓狼伝説スペシャル　MONDO.恵
出たな！ツインビー　吉崎観音
コンティニュー？　ひさの瑠珈
キャプテンコマンドー　戸橋ことみ
スーパーリアル麻雀PV　水上広樹
極上パロディウス　岩尾奈美恵
ヴァンパイアハンター　藤田丈士
ギャラクシーファイト　いのうえたくや
ストリートファイターII外伝　伊藤真美
巻頭大特集
ゲーパロ4コマグランプリ
あっと驚くゲストがいっぱい！
毎月19日発売
月刊コミックゲーメスト
定価550円
【10月号】絶賛発売中！

# ビデオゲーム虎の穴

人間日々是精進

担当：ミスターX

**前回、レバーの持ち方と、コマンド入力のやり方を見てきた。今回はその続きだ。**

題字：南乃みヅガめ

## 前回のおさらい

前回、格闘ゲームのコマンド入力が上手くいきませんとの問いに答えるべく、レバーの持ちかたについてと、コマンド入力する際の注意点について解説した。

そしてコマンド入力する際によくある失敗例というのを4つほど挙げてみた。

で、具体的な失敗をする原因について解説を加えている所で、前回はページがなくなってしまった。

なので、今回はそのつづきからいってみたいと思う。

## コマンド入力の失敗

コマンドを入力する際、初心者がよくやってしまう失敗は、大きくわけて4つある。

**①必要十分条件を満たしていない**

**②受付時間内にレバー入力、ボタン入力がなされていない。**

**③レバー入力完成前にボタンが押されてしまっている。**

**④不必要なレバー入力がなされている。**

とまあ、この4つなのだが、このうち①と②は、前回説明したとおり、急ぐあまりに、レバー入力が不完全だったり、レバー&ボタンの入力受付時間内に所定の入力がされているといった理由である。くわしくは8／15号を見てもらおう。

そして、今回説明していかなければならないのが、③からである。

③の、レバー入力完成前にボタンが押されているというのは、簡単に言うとボタンを押すのが早すぎるということ。

よくあるのが、ボタンを押すのが早すぎて、昇龍拳のつもりがジャブ昇龍拳になってしまうといったミス。

このぐらいならまだいいが、これが真空波動拳を出そうとした場合、やっかいなことになるので注意が必要。

真空波動のコマンドは、↓↘→↓↘→＋パンチボタンだが、このコマンドは他の必殺技（波動拳と昇龍拳）のコマンドも含まれているのだ。

例えば、↓↘→のところでパンチを押してしまえば波動拳が出てしまうし、↓↘→↓↘のところで押してしまえば昇龍拳が出てしまう。

当然といえば当然なのだが、〝受付時間内にボタンを押さねばいけない〟という考えがボタンを早くさせてしまう。キャンセルするときもやはりついついボタンが早くなってしまう。

こんなミスをしてしまうならば、コマンド入力をする際、最後のコマンドを入れた所（この場合→）で必ず最後手を止める練習をしたほうが良い。

もちろん早くやるに越したことはないが、まずはコマンドを正確にするため、最後に止める練習。

その後、その止めた手とほぼ同時にボタンを入力する練習に移る。こうするとタイミングがつかみやすく、上達も早い（私の場合だが）。

とにかく、コマンドは完成後にボタンを押すのが大原則。肝に命じておこう。

④の、不必要なレバー入力がなされているというのは、主にはジャンプしてしまうといったミスのこと。

ほかの例を挙げると、例えば、歩きながら波動拳を出そうとして、誤って昇龍拳が出てしまうようなミス。このようなことを経験した人も多いのでは？

これは、前に歩いているときの→が、レバー入力として計算されているというワケで、前歩きの→＋↓↘→と、コマンドを入れていることになる。

つまり、→↓↘→となるワケで、昇龍拳のコマンドが含まれてしまっている。この場合昇龍拳が優先されてしまうといったワケなのだ。

古くは、ヨガファイヤーを出そうとしてヨガフレイムが出てしまうのも同じ理由である。

このようなミスをなくすには、やはりコマンドの最初と最後を正確にするのが良い。最後に→で止めればジャンプしてしまうこともないし（スクリューコマンド等は特殊）、最初の入力をちゃんと↓から始めれば、ヨガフレイムが出てしまうこともないだろう。

一番むずかしいのは、歩きながらの波動拳だが、これは、昇龍拳が出ないように、→から↓に入れるのをわざと遅く入力すれば良い。

具体的には、→・（ニュートラル）↓↘→などとすれば、昇龍拳の入力受付時間が過ぎてしまい、無効化されるので、ちゃんと波動拳を出すことができる。

とまあ、このへんまで意識してやれば上出来だが、いきなりこんな理屈だけ説明されてもわかんなよー。という人のために、実際コマンド入力上達のために努力をした結果、見事コマンド入力をものにすることができた1人の青年の話を紹介してみよう。

## コマンド入力上達の秘訣とは？

私が格闘ゲームを本格的にやり始めようとしたキッカケ、それは「ヴァンパイア」でした。ヴァンパイアのキャラクターの魅力に取り憑かれ、見る間にのめり込んでいったのです。

本来私は、ストIIはそこそこプレイしてはいたものの、言わゆる初級者プレイヤーに毛のはえた程度の腕前だったので、昇龍拳入力が苦手でした。

私のヴァンパイアでの使用キャラはモリガン。しかも周囲の状況からターボスピード3で対戦しなければならず、正確な昇龍拳（シャドウブレイド）入力の必要に迫られました。ヴァンパイア時代は、オルバスのザリガニパンチもあったので事態は深刻です。

そこで私は昇龍拳入力がスムーズに出せない原因を考え、それがレバーの握り方にあるのではないかと思い当りました。

レバーの握り方1つでここまで…

偶然にも私の知り合いで、超絶にうまいモリガン使いがいたので彼に相談してみたところ、「シューティング系はワイン持ち、格闘ゲーム系はかぶせ持ちがイイ」とのことでした。

いままでワイン持ちだった私は、早速かぶせ持ちに切り変え、違いを検討してみました。かぶせ持ちの方が入力しやすい気がしたからです。

原因はかぶせ持ちが力まずにレバーを握れるから、とい

うものでした。ワイン持ちだと、どうしてもレバーを握り込んでしまい、おのずとコマンド入力にも力が入りすぎて失敗していたのです。

正確なコマンド入力はリラックスした状態から生み出される。そう悟った私は、くる日もくる日も昇龍拳入力に明け暮れました。

月日は流れ、時代はヴァンパイアハンター全盛期。そこにフォボスを使う私の姿があった。

彼（私）は、ゲーメストライターもかくやあらんと言うほどに、ジェノサイドバルカンを使いこなしているではありませんか（ジェノサイドバルカンは逆昇龍入力）。

ついに私は、昇龍拳コマンドを自分のものにすることができたのです。

## 要するに習うより“慣れろ”ー

いままでコマンド入力について いろいろと書いて来たが、ここで1つの結論を見い出すことができたようだ。

ここに紹介したM氏（仮名）の体験談からもわかるとおり、M氏をここまで上達させたのは、他の誰の力でもない、M氏本人の努力のたまものである。

どんなに上手な人間でも、下手な時期はあったハズだ。その人もこのM氏同様、必死の努力を重ねてきたに違いないのである。

M氏の文中で最も大切なところは、レバーの持ち方のところではなく、「正確なコマンド入力とはリラックスした状態から生み出される」というところである。

M氏はもともとコマンド入力の際に力みすぎる傾向にあったようだ。その原因に自分自身で気づき、持ち方と力むことを変えた。

つまるところ、持ち方を変えたのは、M氏のくせに対する対処であったワケで、この対処方は、人によって異なってくるであろう。

要するに一番大事なのは、自分のなにがいけないかを知ることであり、そのあとはもう、練習を毎日のように繰り返すこと。何ごとも慣れてしまえば、出来なかったことがウソのように思えてくる。

人はそれをコツという。コツとは、人に教えてもらうよりも、自分で見つけ出したときの方が身につくものだ。

今回の記事が、そのコツをつかむのにひと役買ってくれれば幸いだ。

## 次号予告

次号は、ニューゲームをいち早く攻略するには?と題して、そもそもゲーム攻略の上で“どこに目を付けたら良いのか”という、私ら攻略ライターに必要不可欠な要素を考えてみようと思う。

ところでイラストを募集したところ、だいぶ多くなって来たのでひと安心。

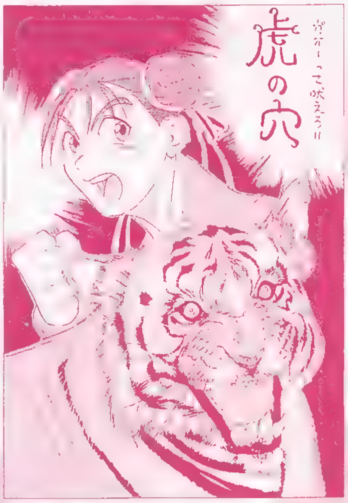
でも「なぜ虎の穴でイラスト?」との声もあった。

いいのだ。私が仕事のはげみになるのだから、これはこれでなければいけないのだ。

これからも楽しいイラストお待ちしています（ゲームでなくても可）。



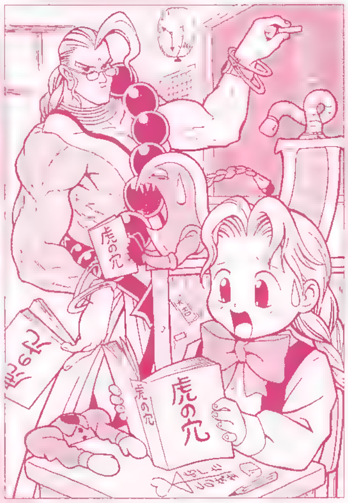
京都市・AT. Oceanさん。



長崎県・南乃水瓶さん



京都市・村田さん



大分県・をぢやさん


本格的基板屋 Funtom 初心者から業者迄 まずはご来店を!!

☆在庫は常に変動してますのでお電話にてご確認下さい。
☆資料請求は下記住所「GM係」まではがきで申し込んで下さい。

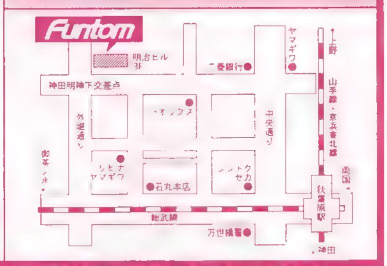
《お支払い方法》
①現金書留 または ②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金 口座番号713626

今月の超特価基板

| | |
|---|---|
| ヴァンパイアハンター(ロム) | ¥58,000 |
| サイバーボッツ(ロム) | ¥35,000 |
| ダライアス外伝(ロム) | ¥50,000 |
| X-MEN(ロム) | ¥20,000 |
| 餓狼伝説3 | ¥8,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| P-47ACES | ¥58,000 | スーパーストⅡX(ロム) | ¥17,000 |
| ツインビーヤッホー! | ¥58,000 | ヴァンパイア(ロム) | ¥17,000 |
| マッハブレイカーズ | ¥40,000 | ジャッキーチェン | ¥40,000 |
| 鉄拳 | ¥78,000 | ワールドヒーローズパーフェクト | ¥18,000 |
| サイオニクスオスカー | ¥28,000 | 天外魔境真伝 | ¥25,000 |
| ダークミスト | ¥20,000 | 麻雀エンジェルキッス(新品ロム) | ¥88,000 |
| ウルフファング | ¥58,000 | プリティーセーラー1・2 | 各¥30,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥15,000 | スーパーリアル麻雀PⅤ | ¥38,000 |
| エクスターミネーション | ¥20,000 | スーパーリアル麻雀PⅣ | ¥25,000 |
| T.M.N.T.2 | ¥30,000 | スーパーリアル麻雀PⅢ | ¥25,000 |

この他の基板も超特価放出中!




〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F 有限会社ファントム TEL(03)3257-1126 〔営業時間〕AM10:30〜PM7:00

# 10年目の鈴鹿8耐 そこには熱いドラマがあった!

## TEAM SHINSUKE・SNK

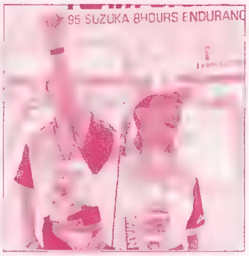
# 鈴鹿 8耐 Last Run

リポート：ずるずる



### 最高の態勢で挑む!

チーム一丸となって戦ってきた鈴鹿8耐。その戦いもついに約束の10年目。チーム・シンスケが8耐と戦うのも今年が最後になった。
紳助をはじめ、チーム全員が、最後の戦いに挑む。




8耐当日朝7時。団結式が行われた。「上位を狙うぞ!」

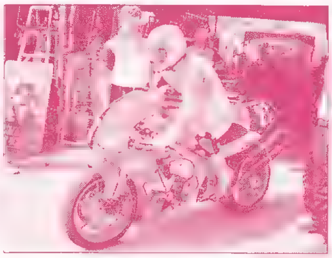



レースまであと2時間。今日のレースのおさらいをする紳助。



ファンにサインをする紳助。

大阪、田村両ライダーの気合の入ったアタックで、予選過去最高位、12位をマーク!



ホンダワークスと同じ2本出しマフラーのマシンだ!

### 最後の鈴鹿 いよいよスタート!

7月30日、午前11時30分。ルマン式スタートで今年の鈴鹿8耐がスタート!
第1ライダー大阪は、無難にスタートしていった。



ストレートを全開で走り抜ける!

予定通り1時間して大阪がピットへ。もう10年もやっていればと思うのだが、紳助はピットで落ちついてと声をかける。やはり緊張するらしい。



1回目のピット直前のピットの様子。「落ちついていこな!」



大阪ピットイン!予定通りだ。さあ田村と交代だ!

大阪から田村へ交代。タイヤ交換、燃料補給を終え、再びコースへ。熱くなるこれからが鈴鹿8耐の本番だ!



1時間走った大阪。元気?




ピットの前で私（ずる）記念撮影。

### 田村転倒! マシンは?

「S字コーナーで接触、転倒」というニュースが飛び込んだ。ライダー田村はすぐ起き上がったが、マシンが動かない。
再スタートできないほどダメージが大きい。自走できないため、オフィシャルにピットまで運ばれた。修理可能か。



オフィシャルによってピットへ運ばれてきた。ダメージは?

ピットに戻ったマシンは、あちこちにダメージを受けボコボコ状態。マシンはどんどんパーツをはずされ、部品が交換されていく。
大ダメージを受けたマシン。はたしてコースに戻れるのか。



ホイールが曲がるほどのダメージ。

必死の修理作業が続いた。その作業が1時間経ったころ、ピットにエンジン音が響いた!マシンが復活!
かなり順位を落としたが、再びレースへ。まだ先は長い。



復活!まだまだこれから!

## あ〜エンジン白煙が！

再スタートして2時間、大阪から田村へ無事交代し、快調にマシンを走らせていた。
　とそのとき、モニターに白煙を上げるマシンが映し出された。27号車！チーム・シンスケのマシンだ！



27号車から白煙？モニターに見いるスタッフたち。

白煙を上げたマシンをコース外へ出した田村は、エンジンをのぞき込む。エンジンが死んだのか。
　しばらくすると、田村はマシンを押し出す。えっ?ピットまで？



数kmも押した田村が帰ってきた。



1時間も押し続けた田村。大阪が彼を支えてピットへ戻る。

ピットにいた紳助がピットを出た。直接マシンを見るために、見極めるために。
　田村は、重いマシンを必死に押す。残り2kmもあるのに。
　1時間にわたり田村はマシンを押し続け、遂にピットへ。汗だくになった田村をみんなが迎えた。マシンは…。



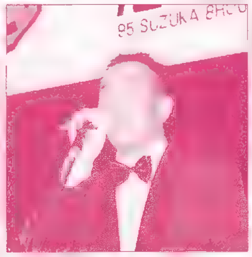
悔しさか紳助を襲う。こんな終わり方もあるのだなと。



二度と走ることはなかった。

## リタイア…これもまた鈴鹿さ

結局レースはリタイア。残り半分を残してのことだった。
　ここ数年、確実に完走してきたチーム・シンスケ。
　8耐に絶対はなかった。



やはり千石さんがいないとね。

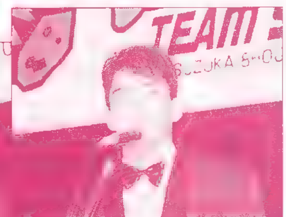


これも8耐。こういう終わり方もあると。



ピットのまわりにはものすごい人が！最後なんだなと思った。

申し訳ないと田村。





8耐は最後と大阪。



この表情がすべてを語っている。

レースが終わり、最後の恒例、紳助トークへ。
　目にいっぱいの涙を溜めたスタッフが1人ずつ10年間の思いを語っていく。
「10年間、ありがとう」と。


今月の激安おすすめ基板!!　その他たくさんの基板があります!! お探しの基板があればTEL下さい!!　(全て消費税込み!)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 販売価格単位1K=1000円 | | ASO | 18K | 新入社員とおるくん | 10K | 天地を喰らう2 | 15K | パラデューク | 38K | リターンオブインベーダ | 25K | JUJU伝説 | 3K |
| □□□ 新品基板（税別）□□□ | | エドワードランディ | 65K | Jリーグ V SHOOT | 12K | 天地を喰らう | 48K | バーニングフォース | 30K | リムロッキンバスケット | 8K | ウルトラマン | 3K |
| ファイティングヴァイパー | TEL | エイトフォース（新品） | 28K | 疾風魔法大作戦 | 25K | DDクルー | 8K | P-47 ACES | 55K | リブルラブル | 48K | ダブルドラゴン | 3K |
| 鉄拳2 | 228K | エレベーターアクション | 18K | シャドーフォース | 10K | デスブレイド | 10K | ぷよぷよ通 | 55K | レジオネア | 18K | スタックコラムス | 3K |
| V・F REMIX | 138K | エクセリオン | 12K | スカイランサー | 38K | ディグダグ | 30K | フォゾン | 85K | ロードファイター | 18K | アテナのはてな | 3K |
| V・F2 筐体の看板 | 8K | カンガルー | 18K | スト ZERO | 123K | ディグダグ2 | 58K | ブラックドラゴン | 20K | ロードランナー 帝国 | 25K | とりで | 4K |
| ストリートF ZERO | 139K | ガンスモーク | 35K | スト ZERO ソフト | 98K | ドルアーガの塔 | 85K | ブレイウッド | 18K | ロンパーズ | 28K | ウルトラマン倶楽部 | 4K |
| スト ZERO ソフト | 114K | 海底大戦争 | 28K | ストII ムービー | 98K | ドラゴンボールZ2 | 25K | ファイテングファンタジ | 13K | 64th ストリート | 8K | はさむ | 4K |
| ハイパーデュエル | 18K | ガンフォース | 8K | スクランブルフォーメション | 28K | ドリフトアウト | 12K | HOOK フック | 15K | ロストワールド(P付) | 148K | メインイベント | 4K |
| ティンクルピット | 12K | カルノフ | 15K | スノーブラザーズ | 12K | トリオザパンチ | 45K | V・V ヴイファイブ | 8K | ワンダープラネット | 28K | ブルホーク | 5K |
| □□□ 中古基板価格 □□□ | | 奇々怪界 | 15K | スパイダーマン | 20K | ドラゴンセイバー | 30K | フィグゼイト | 8K | ワルキューレの伝説 | 68K | ベイルート | 5K |
| アウトフォクシーズ | 48K | ギャロップ | 8K | スーパーマン(US) | 15K | ドギューーン | 15K | ブラストオフ | 23K | ワイルドウェスタン | 68K | ブレイゾン | 5K |
| アテナ | 25K | キャメルトライ(S付) | 25K | ずんずん教の野望 | 12K | ドラゴンバスター | 48K | ブーヤン | 20K | ワンダーモモ | 120K | グランドストライカー | 5K |
| アラビアンマジック | 48K | キャッスルオブドラゴン | 10K | スラップショット | 15K | トップランキングスター | 8K | ぺんぎんくんウォーズ | 15K | □□□ クイズ基板 □□□ | | SRD | 5K |
| R-TYPE2 | 15K | キャプテンアメリカ | 18K | スーパーピンボールアクショ | 8K | トイポップ | 88K | ボンバーマン | 10K | クイズ18禁 | 15K | 獣王記 | 5K |
| アクロバットミッション | 10K | キングオブドラゴン | 15K | スプラッターハウス | 30K | とりで2 | 10K | マクロス | 25K | クイズ&ドラゴンズ | 8K | スカイスマッシャー | 5K |
| アルゴスの戦士 | 18K | グレートソードマン | 25K | スーパーワールドコート | 12K | ナイトストライカーP付 | 98K | マッハブレイカーズ | 48K | □□□ MVS システム □□□ | | 名人戦 | 5K |
| アレスの翼(US) | 10K | クレージークライマー2 | 38K | スパルタンX | 15K | ナイツオブザラウンド | 18K | マッピー | 45K | MVS マザー(1枚用) | 25K | ギャングウォーズ | 5K |
| アンダーカバーコップ | 20K | クラッシュローラー | 25K | ストリートファイター | 25K | 忍者くん 阿修羅の章 | 25K | マッスルボマー | 10K | MVS マザー(4枚用) | 58K | サンドスコーピオン | 5K |
| アームドF | 8K | グラディウス | 30K | スーパーストII X | 50K | 忍者くん | 20K | マッスルボマーDUO | 15K | 真・サムライスピリット | 6K | 闘神ブレイザー | 5K |
| インベーダーカラー純正 | 58K | グレートラグタイムショー | 38K | スーパーストIIXソフト | 25K | ニューラリーX | 88K | 魔魅伝説 | 8K | キングOFファイター94 | 15K | □□ 新品コントロールBOX □□ | |
| イーアルカンフー | 18K | グレートスラッガー | 6K | ストライダー飛竜 | 68K | バックファイアー | 58K | マッドギア | 8K | ソフトはTELください!! | | ベガ9000DX | 48K |
| 1942 | 12K | グレートスラッガー94 | 12K | スーパーパックマン | 48K | パンクパニック | 15K | マーシャルチャンピオン | 18K | □□□ 麻雀基板 □□□ | | パナツイン ロング | 35K |
| 1943 | 15K | クロスシューター | 15K | ソロモンの鍵 | 58K | ハットトリック95 | 88K | 魔法警備隊ガンホーキ | 8K | スーパーリアル麻雀PV | 48K | パナカスタム ロング | 32K |
| VIPERフェイズワンNV1 | 28K | グロブダー | 78K | ソニックヘジホッグP付 | 28K | ハットトリック95 ソフト | 28K | マーベルランド | 38K | セーラーウォーズ | 25K | □□□ 基板買取価格 □□□ | |
| ウルフファング | 63K | くっすんおよよ | 18K | ソルダム | 12K | ハンバーガー(US) | 15K | 未来忍者 | 48K | プリティセーラー18禁 | 28K | ヴァーチャファイター2 | TEL |
| ウルフファング(US) | 48K | 剣豪 | 10K | 対戦ぱずる玉 | 48K | ハレーズコメット | 15K | Mr. DO | 15K | レモンエンジェル | 28K | ダライアス外伝 | 60000 |
| ヴァンパイア | 38K | ゴールデンアックス2 | 38K | ダライアス外伝 | 150K | ハードヘッド | 35K | ムーンパトロール | 28K | ファイナルロマンス | 15K | レイフォース | 40000 |
| ヴァンパイア ソフト | 13K | G・アックス デュエル | 88K | ダンジョン&ドラゴンズ | 55K | ハットトリックヒーロー93 | 15K | ムスタング | 10K | トリプルウォーズ | 8K | メタルブラック | 35000 |
| ヴァンパイアハンター | 98K | 豪血寺一族2 | 25K | D&D ソフト | 30K | パワードギア | 45K | 迷宮島 | 8K | 麻雀放浪記 [illegible] | 10K | ウルフファング | 30000 |
| V・ハンター ソフト | 73K | コズモギャングビデオ | 25K | タイムスキャナー | 8K | パワードギア ソフト | 20K | メジャータイトル | 8K | 麻雀女学園 | 8K | サイコソルジャー | 50000 |
| エイリアンプレデター | 55K | 恋のホットロック | 68K | だるま道場 | 8K | パニックロード | 15K | メトロクロス | 75K | 麻雀エンジェルス | 10K | イシターの復活 | 90000 |
| エイ・プレデター ソフト | 30K | ゴジラ | 12K | 闘いの挽歌 | 25K | バブルボブル | 38K | モータルコンバット | 28K | □□□ 今月の激安基板 □□□ | | ドラゴンスピリット | 30000 |
| F/A | 18K | サイオン | 20K | ダークシール2 | 14K | パロディウスだ | 13K | モンスターレア | 12K | インスト無・説無の場合も有り | | ドルアーガの塔 | 35000 |
| エイリアンストーム | 18K | サイバーボッツ | 83K | 対戦空手道(海外版) | 10K | バトルクロード | 12K | USネイビー | 45K | クラッチヒッター | 3K | パナツインロング | 18000 |
| エグゼドエグゼス | 30K | サイバーボッツ ソフト | 58K | ツインビー ヤッホー! | 78K | パルガス | 12K | ライデン | 15K | サダリ | 3K | パナカスタムロング | 15000 |
| エイリアンズ | 25K | ザ・Jリーグ1994 | 8K | ツインビー(パブル) | 55K | 爆突機銃艇 | 25K | ラピッドヒーロー | 20K | オーマイガー | 3K | ベガ9000DX | 20000 |
| X-MEN | 55K | サイドアーム | 10K | ツタンカーム(US) | 28K | パンダイク | 10K | ライオットシティ | 8K | 究極のストライカー | 3K | その他の基板も高額買取します | |
| X-MEN ソフト | 30K | サーカスチャーリー | 15K | 電神魔傀 | 38K | パックランド | 65K | ラリーX | 85K | マンハッタン24分署 | 3K | TELまたはFAXください! | |

ゲームのことなら!! プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM11:00〜PM20:00 年中無休
☎06-649-4080

★電話かFAXで在庫をお問い合わせ下さい!!
★御注文の場合は代金引換にて基板をお送り致しますので、商品と引換に代金をお支払い下さい。(送料 1回 1500円)

★広告の価格は全て、約1ヶ月前の在庫価格ですので現在さらに安くなっている基板もありますのでどんどんお電話下さい!!

★ゲーム基板超高価にて買取中!!特にナムコオールド基板はどこよりも高価にて買取ますので、一番最後にお電話下さい!(故障基板もOK!)

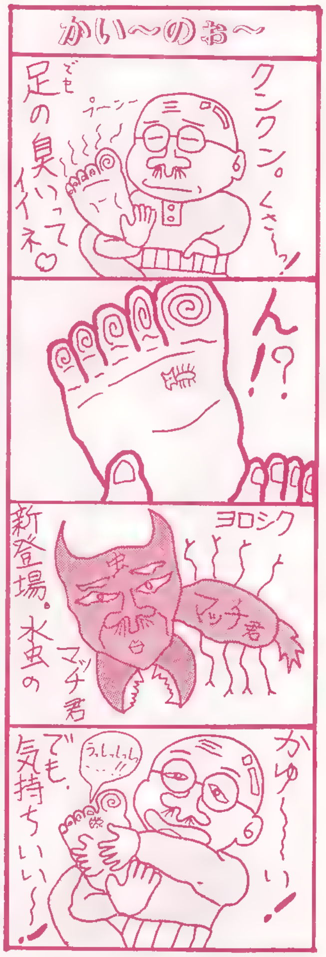
## 佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

第34回

**子供の衝動的な行動には、過激なものがある。欲望のままに振る舞う姿には悪魔のイメージを重ねてしまう。しかし、時に疲れ切った大人を和ます一面を見せるから、見捨てられないんだよ多分。**

4コマ・文
佐竹雅昭




## ブルース・リー

アチョー!

これはまさしくブルース・リーの掛け声だ。

アチョーのチョーを強調し、語尾を伸ばして叫ぶのがコツである。

我が輩も小学生のころ、よくこの掛け声を掛けあって、友達同士で遊んだものだ。

なぜだか、この遊びをすると、強くなった気分になるのであった。

先日、15年ぶりに友人の松本文平に会った。

彼とは小学生から中学にかけて、いつも一緒に遊んでいた。

## 路傍の宝物

我が輩が中学2年のある日、近所の公園でブルース・リーごっこをしていた。

相手は、いつものごとく松本文平だ。

ブルース・リーといえば、ヌンチャクである。

当時、自家製のヌンチャクを使って遊ぶのが流行であった。

我が輩が、どのようなヌンチャクを作ろうかと考えていたところ、一本の鉄パイプが目に付いた。

(これだ!)

我が輩は必至の捜索で鉄ノコを見つけて、ちょうどいいくらいの大きさで切り取った。

ヌンチャクを完成させるためには、さらに鉄パイプを繋げるための紐が必要だ。

太い縄はないものか。

普通の紐では、鉄パイプを振り回している時に、切れてしまいかねない。そうなっては大怪我をしてしまう。

丈夫な紐が必要なのだ。

そう考えている時、道の隅に一本の麻縄が落ちているではないか。

(これだ!)

我が輩は、誰にも取られないよう、祈るような気持ちで、必死の形相を満面に浮かべながら、その麻縄を拾い上げた。

「よっしゃぁぁ〜!」

ついに我が輩は最強のヌンチャクを作ることができた。

## 痛恨の一撃

我が輩は完成したヌンチャクを持って松本の待つ公園に向かった。

「待たせたな。今からブルース・リーごっこを始めるぜ」

松本は怯えながらも体を半身に構えた。

「アチョ〜!」

まずは松本がブルース・リーを演じた。

しかし、上半身はいいのだが、まだまだ下半身がシロウトだ。

「松本!もっと爪先を上げて足を震わすんだ!もういい!俺が手本を見せてやる」

鉄パイプ製のヌンチャクを持って構えた。

「アチョ〜!」

気合と共にヌンチャクを持って構えた。

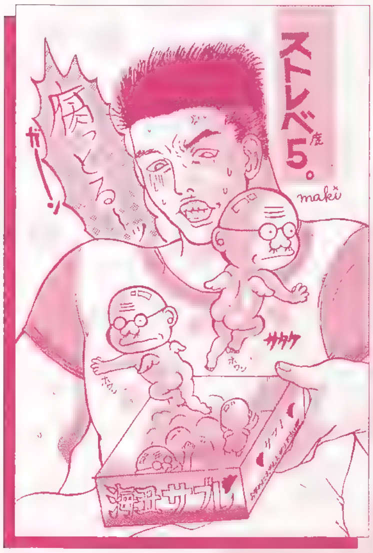
(どうだ。これが本当のブルース・リーだ)

そう考えた瞬間、ゴツンと鈍い音がした。

そうなのだ。

あまりに格好をつけすぎたので、誤って自分の後頭部にヌンチャクをぶつけてしまったのだ。

ヌンチャクの扱いにはご注意あれ。



(新潟県　まきこ)

## 怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　格闘家　4階級の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

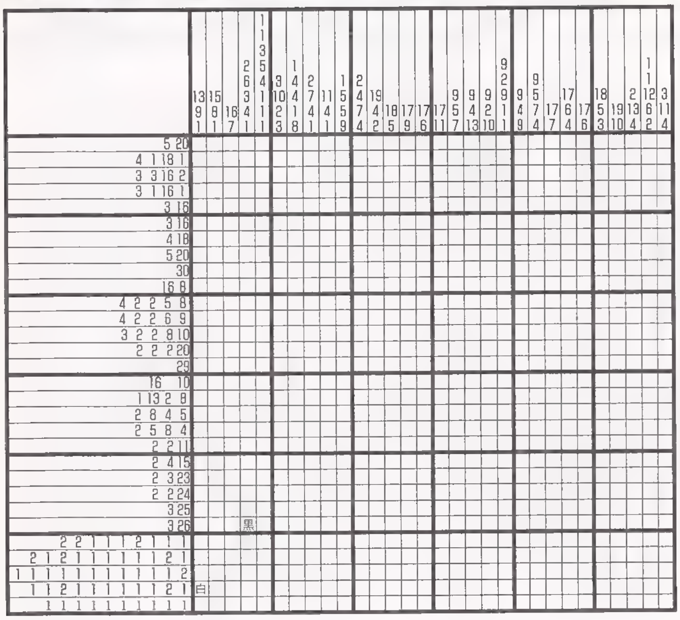
### ポエム

「さむらい」
侍が好き
チョンマゲが好き
脇差しが好き
10両あげる
だから切って
あ〜、お侍さん
私も行きたい
江戸時代
by竜神雷虎さたやん

**お便り募集中!!** そろそろ夕暮れに秋の気配。しかし、常夏男・佐竹に、秋は似合わない!?…要は、このコーナーへの投稿も常夏であれという気持ちなり。あて先は新声社天係。

# 「DOT PLACE No.6」

出題：APAPA




今回のドットプレイスは『塗る』マスは白く、『塗らない』マスは黒くしていったほうがいいぞ。

え？　なんでかって？　それは解いてからのお楽しみ〜。

## 解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、あるキャラが浮きだしたはずだ。そこでその『キャラ名』と、そのキャラの出てくる『ゲーム名』が今回の解答だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、右から8列目の縦の列などは、上から17マスと、さらに7マス塗るわけだから、下から6マス目〜17マス目と、下から6マス目〜7マス目までは、必ず塗ることになるわけだ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、9月30日必着で、〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.6』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、行行不息(こうこうやまず)を実行してる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、推理力と注意力で解くのだっ!!

## 当選者発表

前回の『点置き』No.5の難易度アンケート集計結果は、VH3%・H8%・N30%・E43%・VE10%・無回答6%で、ノーマル寄りイージー。難易度としては、これくらいか、もうちょっと難しいくらいがベストかな？

それにしても、左から3列目の上から2番目の数字は、4でなくって3じゃなきゃいけなかった。最終調整のときに、解ける問題にするためにXの形を崩したんだけど、そのときに修正しそこなったんだ。ゴメン、ペコン。

## 当選者

PN おっぺんはいまぁさん（神奈川）

長部武司君（群馬県）

川口愛恵さん（静岡県）

PNPN ペケ君（岐阜県）

PN おーとぼがーど君（京都府）

以上5名。おめでと〜っ。ではお返事コーナーに突入だだだっ。

あそ〜君、ゼビウスのザコですか？って、ゼビウスの敵キャラってどこまでがザコなん？　李カントさん、僕は半分じゃすまないのだ。XYZさん、いいのが来れば載せてるよ。テト鬼君、読めてる。今井君、復活がいいかその場復活がいいかは、全体のデザインの問題だと思う。黒木健一郎君、ドットだからやりやすいってのは、一度作ってみてから言ってくれぇ。吉村耕君、アイデアは封書でいいよ。神宮亭君、何ドットでやんのよ。XCT君、テラジよりスマートなデザインのカピのほうが好きだったのだ。S・REM君、そんならゆみみの三つ編みが……。だいすけ君、そりゃタルケンでんがな。斉藤詔平君、確実に解くには、カンでドットを置かずに、条件から確定できる所だけに置いていくのだ。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週う〜。

## 今月の残念賞




PN　Mr. Mt君（神奈川県）㊣

見渡すかぎり広がる草原に一人、その瞳は何を見つめる？



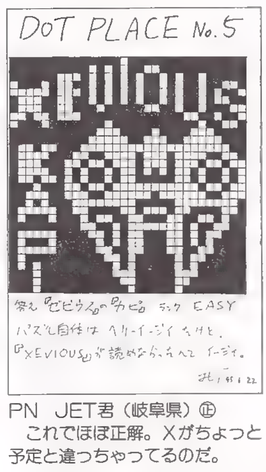

PN　かきのたね君（愛知県）㊣

己のキャラクターを見誤っちゃいかんぞ、モリガン。




定岡秀治君（東京都）㊣

う〜みゅ、なんとコメントしてよいやら。とりあえず正解ナリ。




PN　JET君（岐阜県）㊣

これでほぼ正解。Xがちょっと予定と違っちゃってるのだ。




安東さとし君（東京都）㊣

今号のM改ハガキはこれだっ。確かにEASYが多かったな。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

**通販で本を買う人へ★**

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOHJIN CORNER

選評：APAPA

ここに載っている住所から電話番号を調べてTELする無法な人間が、少なからずいる。大半は本を買う目的でないのだから、ここでやめろといっても効果は期待できない。だからここでは逆に、サークルさんの方に「TEL対応はしない」と、初めからきっぱり言うことを勧めておく。

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月30日発売号締め切りは9月20日、11月15日発売号締め切りは10月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。「○月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### LUNA



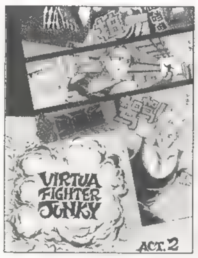
猫屋発行、猫有馬個人誌、B5判60頁オフ、表紙カラー、箔押し。700円の無記名小為替＋270円切手にて。
「フェリシアのストーリーと下品なギャグがメインです」
モリガンメインのギャグ連打のほか、シリアス1本など。今回のオススメの一冊です。
（〒468 愛知県名古屋市天白区植田西ノ原55-1-603 横越谷恵子）

### 侍魂ノ書



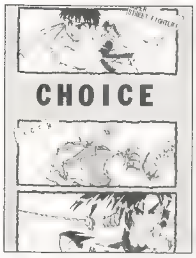
真田剣之助個人誌、A5判32頁コピー。100円の無記名小為替＋90円切手にて。
「サムスピと真サムが混ざってます」
1、2、4頁ギャグと、覇＆シャルの8頁シリアス。覇王丸、半蔵、ガルが多めで、あったかみと味わいのある絵柄が特徴。読みでは不足気味だけど、お買い得度は高い。
（〒319-14 茨城県日立市川尻町2805 塙方 真田剣之助）

### VIRTUA FIGHTER JUNKY 2




コモドドラゴンBLACK RX発行、A5判88頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手にて。
「あふれる愛のみで作りあげた本です。下手でも手抜きはしない根性と、少ない脳ミソしぼって描いたオールラウンドギャグ本」
ポイントは絞れてないが、その分バラエティさ、読みごたえがあるバーチャギャグ本。
（〒990 山形県山形市小白川町5丁目29-3-4 梅津祐子）

### CHOICE




インターセプター発行、B5判140頁オフ、表紙3色。400円の無記名小為替＋240円切手にて。
「ストII、KOF'94、侍魂と、好きなゲームを集めた本です」
キャミィ、覇王丸、ガルフォードが多めのギャグ本。
（〒626 京都府宮津市宮村1379 旭ケ丘203号 中村佐知子）

### K・K



バナナわに宴発行、A5判86頁オフ、表紙2色。600円の無記名小為替＋270円切手にて。
「キムがたまらなく好きで、韓国チームのクサイ、シリアスを描いてしまいました」
66頁の読みごたえのあるシリアス。一気に読ませる流れの良さと、無理のない自然なキャラの動きが秀逸。
（〒206 東京都多摩市連光寺6-30-6 室あつ子）

### NEO CASUAL




のーちらしずし発行、A5判28頁、表紙カラー、箔押し。400円の無記名小為替＋190円切手で。
「KOF'94の京サマ本です。すごくフィクション（笑）」
好きなトコだけじゃなく、もっと描けるものの幅を広げると、様々なぎくしゃくした部分が減っていくでしょう。
（〒414 静岡県伊東市静海町6-14 杉山みゆき）

### ISLAND ON YOUR MIND




LOM-JAPAN発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。
「拳崇とテリーのオリジナル的ストーリー本。少し邪です」
プラトニック色の強い、テリー×拳崇本。オリジナル色の強さは、弱点でもあるが、長所でもあるとも言える。
（〒533 大阪市東淀川区柴島2-11-30 WING401号 山田方 L-J）

### 鬼来迎（きらいごう）

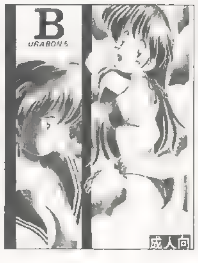
AQUA VITAE＋Quarter House発行、A5判92頁オフ。500円の無記名小為替＋240円切手で。
「幻十郎をモチーフにした小説本です。真侍魂のキャラは幻十郎のほか、ミズキしか出ませんが、内容を重視した大人の女性向けの本になりました」
幻十郎の小説2本立て。本格的な骨太の文章で、読ませる小説になっている。幻十郎というキャラクターをもって描くべきポイントを、正しく押さえた作品と言えるだろう。
（〒561 大阪府豊中市曽根南町2-17-6-202 AQUA VITAE）

### NON STOP！




ロプノールキャラバン発行、B5判96頁オフ、表紙2色。800円の無記名小為替＋240円切手にて。
「カイン×エイジ中心の闘神伝本。デューク×エイジの小説も有り」
カイン＆ナルのほのぼのギャグ、カイン×エイジのプラトニック、デューク×エイジのハード小説など。※小説部分は18禁で考えておきましょう。
（〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷郵便局私書箱14号 杉山志保子）

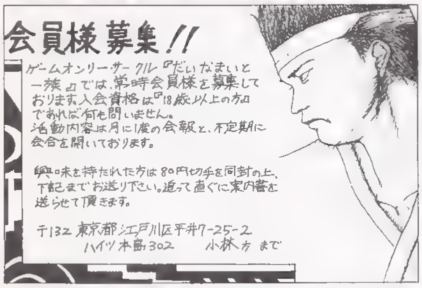
### B（URABON5）

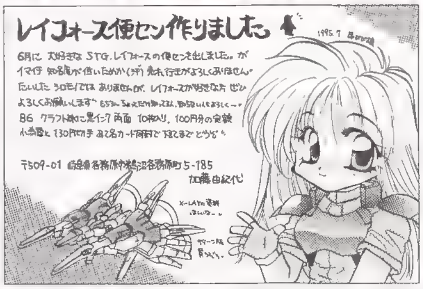



ばくはつBRS.発行、B5判96頁オフ、表紙カラー。1000円の無記名小為替＋270円切手にて。
「コンシューマーゲーム中心のH本で、FFVI、KOF'94、など。18禁です」
ページ数はあるけど、短い作品が並んでいるので、やや読みでに欠ける。芯になる作品がほしいところでした。18歳未満の方の購入は禁止です。
（〒860 熊本県熊本市本庄3-8-20-201 岡田方「B」係）

## 伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



















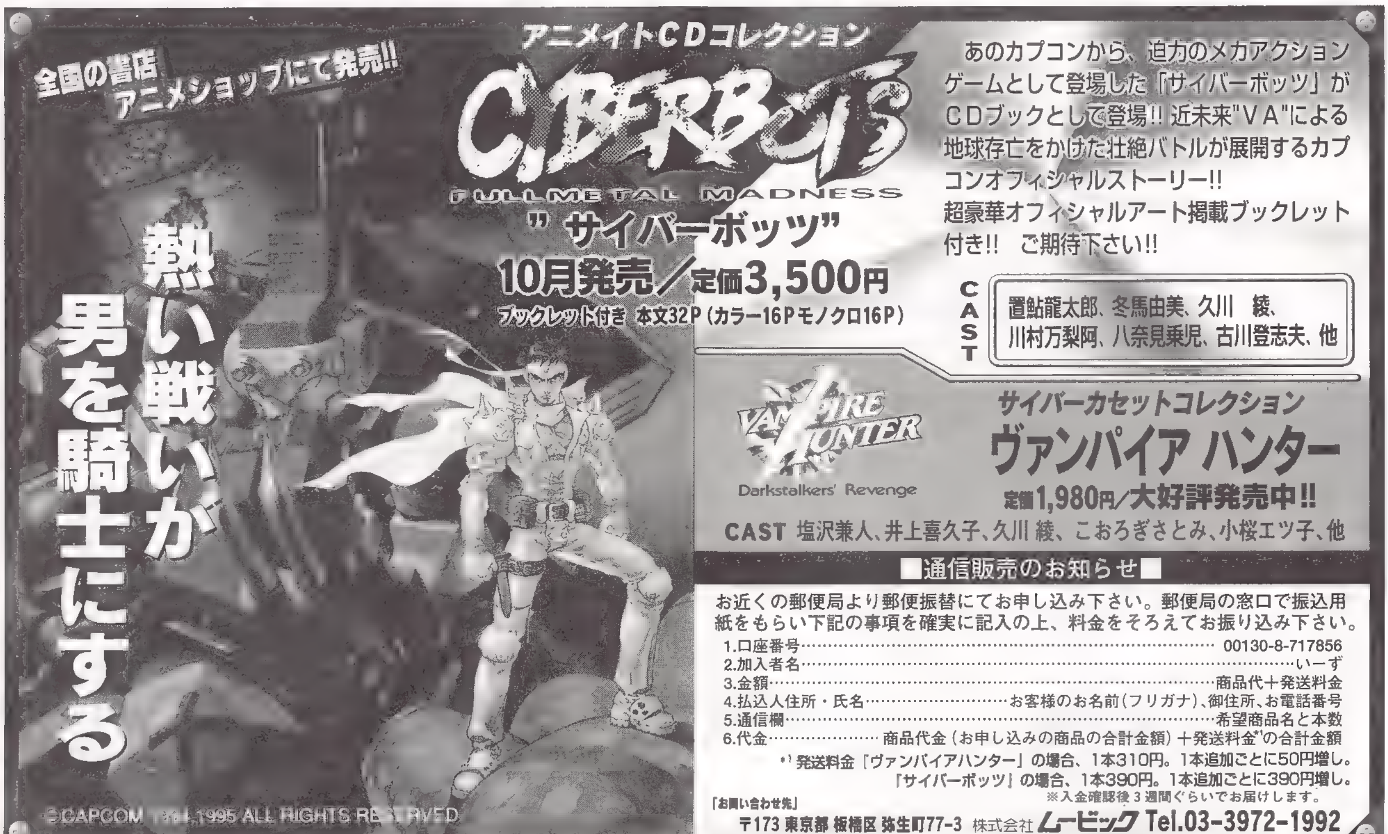












モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

# Monitor's Report

## 何やらもうちょっと続くこのコーナー。今回はNo.141のモニターズリポートをお届けします。

モニターズリポート
担当：むねたつ

### 最終回が近い…

はい、というわけで、モニター読者に毎号のゲーメストの感想を書いてもらって、みんなでゲーメストをもっともっとよいものにしていこう！というこのコーナー。今回は3月30日発売のゲーメストNo.141のリポートをお送りします。

さて、まずは表紙について。

「ギースとテリーのイラストじゃガロスペと大して変わらないよね」

「いささか迫力不足の感が否めない1枚。特にギースにはもう少し凄みがほしかった」

と、いきなり手厳しい意見が相次ぎました。その半面、

「迫力あるギース様がすごくよかった。俺の両手が光って唸る…状態なのもかっこいい。悪人っぽい顔つきなのもいい」

というフォローもあって、藤原先生に依頼している編集部としてはちょっと安心かな。

あと8月15日号のこのコーナーで掲載したNo.139の表紙はNo.141の表紙でした。また、No.139は4月30日ではなく3月30日号の間違いでした。訂正しておわびいたします。



北海道　香彩あられ

### ゲーメストNo.141

記事のほうは、まずヴァンパイアハンターから。

「ガードキャンセルの仕組みとキャラ別ガードキャンセル技表がすごくいいです」

「キャラごとの攻略も新キャラを中心に丁寧にされていてよかった」

と、VHの新システムを表形式に紹介したのが、おおむね受け入れられたようです。

次に餓狼伝説3。

「新システムがインストに紹介されていないため、記事に紹介されていてよかった」

「よくも悪くもこぢんまりとしたまとまった記事。いつ見ても同じことをやっているような印象を受ける。ほかの格闘ゲームとの違いを感じさせる記事にしてほしい」

などなどゲームに対してのとまどいも多く、その紹介記事に対しても賛否両論でした。

次のツインビーヤッホー！については開発バージョンということで、

「開発バージョンの途中経過の紹介は、このゲームに限らず無意味だと思う」

という意見が多かったようです。情報は早く、が基本ですがそれについても限度があるということでしょうか。

映画からゲームに帰ってきた、ストリートファイター・ザ・ムービーでは、

「聞いてビックリ、見てビックリという感じ。実写取り込みのゲームは、独特の動きがあっておもしろい」

「正真正銘のスクープですね。実写キャラも大きく扱っているし、非常に興味を抱きました」

「カプコンが実写ゲームを出すとは予想外でした」

と、スクープ記事としてウケがよかったようです。

そしてついにアーケードにも参入してきた、美少女戦士セーラームーンの記事では、

「ファンも多いことだし、これはこれでいいのかも…」

「このページだけ見てるとアニメ雑誌みたい」

何か複雑なものがそれぞれあるようですが、

「話はよく知りませんが、かわいいのでやってみたい。横スクロールアクションは久しぶりなので楽しみ」

と、こういう意見もありました。このように元ネタを知らない人たちが、ただの「いちニューゲーム」として楽しんでもらえると、横スクロールアクションの灯が燃え続けてよいと思います。今までやらなかったジャンルゲームをやってみる、というのはゲーム業界全体のより活性化という面で非常に意義のあることだと思います。

X－MENは目次と内容が違ってしまいましたが、肝心の記事のほうでは、

「連続技は逸品。記事に埋もれてかなり見にくいのですが、よくぞ公開してくれた、という感じ」

「この時期になっての攻略ということで、総決算的な安心感があります」

と記事の全体的、特にセンチネルファンには満足していただけたようです。

バーチャファイター2では

「上級者向けということもあり、初心者にはツライか。リオンや舜帝のは初心者にもわかりやすいと思うけど」

「〝浮きの高さ〟〝出してはいけない技表〟など攻略面も充実している」

「記事が載ったからかどうかわからないが、リオンで遊んでいる人をよく見る。扱いが難しいだけに敬遠されがちだけど、今回の攻略は『やってみよう』と思わせる」

最後の意見はとても嬉しいリポートです。クリアや勝ち抜くことを目的とするのもよいですが、こうしてゲーメストを読んで、ゲームの新しい楽しみかたを見つけたり、たとえ勝ち続けることができなくても〝楽しいプレイ〟をしてもらえれば、ゲーメスト冥利につきますね。

では、また次回！




**ゲーメストNo.141（4月30日号）**
**主な内容**
**〈紹介、攻略したゲーム〉**

ヴァンパイア ハンター、餓狼伝説3、ストリートファイター・ザ・ムービー、ツインビーヤッホー！、美少女戦士セーラームーン、X-MEN、バーチャファイター2、ギャラクシーファイト、セガラリー・チャンピオンシップ、ウルトラ警備隊ほか

基板 ㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents 基板

# タイムマシン

| ACT | SHT | FGT | PUZ | QIZ | MAJ | OLD | HRD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マッハブレイカーズ | レイフォース | ストZERO | ぷよぷよ通 | 熱答クイズ | スーパーリアル麻雀PV | リブルラブル | 20インチモニター |
| アウトフォクシーズ | ツインビーヤッホー！ | バーチャファイター | 登竜門 | クイズ365 | スーパーリアル麻雀PⅣ | ドルアーガの塔 | 25インチモニター |
| パワードギア | 極上パロディウス！ | 鉄拳 | 対戦ぱずるだま | クイズ18禁 | スーチーパイ | ロボレス2001 | 26インチモニター |
| ライトブリンガー | ウルトラ警備隊 | スーパーストⅡX | ばくばくアニマル | 早押王座決定戦 | スーチーパイⅡ | ドラゴンバスター | ポニーmkⅡ18 |
| D＆D | ザ・グレイトラグタイムショー | ジャッキーチェン | ぷにいきいず | カプコンワールド2 | セーラーウォーズ | サイコソルジャー | ポニーmkⅢ25 |
| エイリアンvsプレデター | F／A | 大江戸ファイト | テトリス | クイズ＆ドラゴンズ | スーパー㊙版 | アップンダウン（US） | コンソレット18 |
| セーラームーン | バイパーフェインズ・ワン | ストⅡダッシュターボ | トリデⅡ | 学園パラダイス | プロ麻雀 極 | パックマン | プレイザス29 |
| 天地を喰らうⅡ | インベーダーDX | 豪血寺一族2 | ギャルズパニックSE | 学問のススメ | ファイナルロマンス | ゼビウス | 大型筐体 |
| ゴールデンアックスⅡ | バツグン | ナックルヘッズ | イチダントアール | キース＆ルーシー | イメクラ麻雀 | アレックスキッド | ハンドル関係 |
| ガイアポリス | グラディウスⅡ | X-MEN | 上海Ⅲ | クイズKOF | 雀神伝説 | カルテット2 | ネオジオハード |
| ダークシールⅡ | 雷電Ⅱ | ブランディア | コラムス | 殿様の野望 | プリンセスリーグ | ファンタジーゾーン | 連射基板 |
| ファイナルファイト | ソニックウイングス | ヴァンパイアハンター | ぐっすんおよよ | 熱闘！激闘！クイズ島 | お立ち台の掟 | グラディウス | 各種コントロールBOX |
| キャプテンコマンドー | ウルフファング | サイバーボッツ | ぷよぷよ | | LD麻雀 | ギャプラス | 各種ハーネス |

## 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
## ノア道玄坂517号室
## TEL.03-3462-4541

**FAX.03-3462-4495 営業時間／11:00AM〜7:00PM**

●価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが無料でお送りしています。
●お申し込みはTELにて在庫確認の上、現金書留・振込でお願いします。
●お買い上げの基板は全て着払いでお届けします。
●基板の買い取りもします。飽きちゃったら売ってね！
●ハーネスの製作等、基板に関するご質問・謎等がございましたら何でもお気軽にTELください。
●ヤマトコレクトサービス（代金着払）もやっていますが、手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。

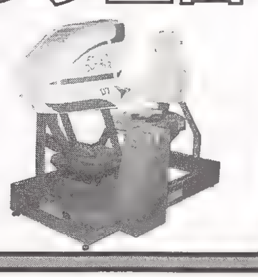



マンションのエレベーターを５Ｆで降りて、右→右→左のつき当たり。マンション入口は、元禄の横の坂の右。

## タイムマシンのビッグ企画

**●コントロールBOXのオーバーホール**
ボタンやレバーは消耗品！各種コントロールBOXのオーバーホールをいたします。

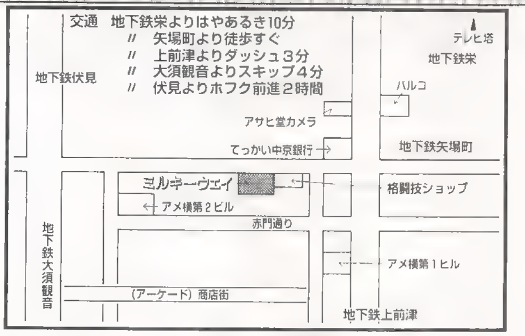
**●大型筐体やってます**
夢の大型筐体、これはという一台をあなたの部屋・ガレージへ！



# ベラボーマンがボタン付で入って、とてもうれしい今日このごろです。(すぐに売れていかないでくれえ〜!)

**新シリーズ・アーケードゲームしりとり……まずあから…アテナ…ナックルバッシュ…シュマイザーロボ…う〜ん?つづく!**

| | |
|---|---|
| **ナムコ** | |
| ベラボーマン（ボタン付） | 78,000 |
| ドラゴンセイバー | 30,000 |
| ニューマンアスレチック | 15,000 |
| ナックルヘッズ | 18,000 |
| アサルト（P付） | 80,000 |
| ティンクルピット | 10,000 |
| ゼビウス | 22,000 |
| パックマニア | 33,000 |
| ギャラガ | 20,000 |
| スーパーパックマン | 45,000 |
| ディグダグ | 38,000 |
| クイズ魔Q大冒険 | 2,000 |
| バーニングフォース | 28,000 |
| ローリングサンダー | 45,000 |
| スーパーワースタ'92 | 15,000 |
| パックランド | 60,000 |
| インディアナジョーンズ | 55,000 |
| コズモギャングザビデオ | 15,000 |
| スーパーワールドコート | 12,000 |
| F／A | 17,000 |
| スーパーワースタ'93激闘版 | 15,000 |
| タンクフォース | 10,000 |
| リブルラブル | 48,000 |
| ギャプラス | 22,000 |
| コズモギャングザパズル | 6,000 |
| エメラルディア | 6,000 |
| デンジャラスシード | 18,000 |
| ロンパーズ | 32,000 |
| ワースタ'90 | 10,000 |
| ギャラガ'88 | 30,000 |
| ブラストオフ | 30,000 |
| マーベルランド | 34,000 |
| 鉄拳 | TEL |
| アウトフォクシーズ | TEL |
| **コナミ** | |
| フロッガー | 20,000 |
| トライゴン | 18,000 |
| 出たな!!ツインビー | 15,000 |
| エイリアンズ | 22,000 |
| クライムファイターズ（4PVer.） | 12,000 |
| マンハッタン24分署 | 8,000 |
| メタモルフィックフォース | 40,000 |
| タイムパイロット | 32,000 |
| T.M.N.T. | 15,000 |
| XEXEX | 28,000 |
| ロードファイター | 12,000 |
| マーシャルチャンピオン | 18,000 |
| 沙羅曼蛇（US） | 26,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P無） | 8,000 |
| サーカスチャーリー | 18,000 |
| 悪魔城ドラキュラ | 88,000 |
| メインスタジアム | 2,000 |
| イーアルカンフー | 12,000 |
| X-MEN（4PVer.） | 18,000 |
| グラディウス（特H付） | 38,000 |
| メガゾーン | 10,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（P付） | 35,000 |
| ハードパンチャー（ロム） | 3,000 |
| クライムファイターズ2 | 12,000 |
| ハイパーオリンピック'84 | 18,000 |
| ガイアポリス | 23,000 |
| バイオレントストーム | 38,000 |
| グラディウスⅢ | 28,000 |
| Mr.五右衛門 | 8,000 |
| スーパー魂斗羅 | 38,000 |
| ツインビーヤッホー！ | TEL |
| 極上パロディウス！ | TEL |
| ドラグーンマイト | TEL |
| **カプコン** | |
| ストZERO | TEL |
| スーパーストⅡX | TEL |
| ヴァンパイア | TEL |
| ヴァンパイアハンター | TEL |
| X-MEN | TEL |
| パワードギア | TEL |
| サイバーボッツ | TEL |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | TEL |
| エイリアンVSプレデター | TEL |
| ストリートファイターⅡ | 6,000 |
| ストⅡダッシュ | 8,000 |
| ストⅡダッシュターボ | 10,000 |
| ストリートファイター（US） | 12,000 |
| スーパーストⅡ | TEL |
| スーパーマッスルボマー | TEL |
| 虎への道 | 8,000 |
| クイズ殿様の野望 | 2,000 |
| クイズ三国志 | 2,000 |
| U.S.ネイビー | 28,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | 24,000 |
| ナイツオブザラウンド | 18,000 |
| マッドギア | 7,000 |
| アタックス | 7,000 |
| 1943（改） | 18,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 25,000 |
| キャディラックス | 35,000 |
| ぷにっきぃず | 8,000 |
| 戦場の狼 | 10,000 |
| **アイレム** | |
| ガンフォース | 8,000 |
| ボンバーマン | 8,000 |
| ヒジランテ | 3,000 |
| 海底大戦争 | 38,000 |
| フック | 20,000 |
| エアデュエル | 10,000 |
| R・TYPEⅡ | 15,000 |
| ぐっすんおよよ | 10,000 |
| ボンバーマンワールド | 32,000 |
| スペランカー | 20,000 |
| ギャロップ | 6,000 |
| 迷宮島 | 5,000 |
| クイズF1　1・2フィニッシュ | 3,000 |
| **セガ** | |
| ぷよぷよ | TEL |
| 忍 | 8,000 |
| 獣王記 | 6,000 |
| チョップリフター | 16,000 |
| 琉球 | 7,000 |
| タントアール | 5,000 |
| コラムスⅡ | 5,000 |
| イチダントアール | 12,000 |
| ベイルート | 8,000 |
| コットン | 16,000 |
| スタックコラムス | 5,000 |
| DDクルー | 8,000 |
| レッスルウォー | 4,000 |
| オーライル | 8,000 |
| ゴールデンアックス | 8,000 |
| シャドーダンサー | 14,000 |
| フリーキック | 3,000 |
| フラッシュギャル | 8,000 |
| ファンタジーゾーン | 22,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | TEL |
| バーチャファイターリミックス | TEL |
| バーチャファイター2 | TEL |
| ダイナミックカントリークラブ（P付） | 15,000 |
| **タイトー** | |
| ダライアス外伝 | TEL |
| クイズクレヨンしんちゃん | 1,500 |
| バブルボブル | 28,000 |
| ああ栄光の甲子園 | 5,000 |
| クイズ地球防衛軍 | 5,000 |
| 火激 | 3,000 |
| ガンフロンティア | 50,000 |
| キック&ラン | 2,000 |
| スラップファイト | 10,000 |
| ドンドコドン | 8,000 |
| ラスタンサーガ | 20,000 |
| 飛翔鮫 | 8,000 |
| ルナーク | 8,000 |
| ダイノレックス | 14,000 |
| 忍者くん魔城の冒険 | 16,000 |
| 影の伝説 | 22,000 |
| ダイナマイトリーグ | 3,000 |
| チャイニーズヒーロー | 5,000 |
| トップランキングスターズ | 5,000 |
| 達人 | 8,000 |
| キャメルトライ（P付） | 25,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| 奇々怪界 | 12,000 |
| バイオレンスファイト | 14,000 |
| サイレントドラゴン | 8,000 |
| タイガーヘリ | 8,000 |
| ファイティングホーク | 5,000 |
| エレベーターアクション | 15,000 |
| ハットトリックヒーロー | 6,000 |
| VSホットスマッシュ（P無） | 6,000 |
| エクスターミネーション | 12,000 |
| アルペンスキー | 48,000 |
| パニックロード | 12,000 |
| ジャイロダイン | 15,000 |
| ヘビーユニット | 5,000 |
| レゾン | 5,000 |
| 龍神 | 18,000 |
| べんべろべえ | 24,000 |
| **東亜プラン** | |
| 達人王 | 18,000 |
| アウトゾーン | 9,000 |
| フービー | 5,000 |
| フィグゼイド | 8,000 |
| スノーブラザース | 10,000 |
| ゴークス（P付） | 6,000 |
| ホラーストーリー | 14,000 |
| **データイースト** | |
| ワンダープラネット | 15,000 |
| ファイティングファンタジー | 17,000 |
| サンダーゾーン | 15,000 |
| クルードバスター | 8,000 |
| ヘビーバレル（P付） | 30,000 |
| 魔境戦士 | 7,000 |
| ロボコップ | 9,000 |
| ファイターズヒストリー | 5,000 |
| スチャラカ空中戦（US） | 12,000 |
| B-ウイング | 35,000 |
| コンペティションゴルフ | 5,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| ファンキージェット | 7,000 |
| タンブルポップ | 7,000 |
| **その他** | |
| 機動戦士ガンダム | 10,000 |
| ノストラダムス | 18,000 |
| グランドクロス | 5,000 |
| スーパーバレーボール'91 | 3,000 |
| テラクレスタ | 12,000 |
| 戦国エース | 24,000 |
| ファイナルスターフォース | 15,000 |
| レッスルフェスト | 3,000 |
| バトルクロード | 10,000 |
| ワールドカップ'94 | 10,000 |
| エイトフォース | 18,000 |
| ラブリーカード | 8,000 |
| ボンジャック | 16,000 |
| ジェミニウイング | 9,000 |
| 雷牙 | 10,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| ピンボールアクション | 6,000 |
| 忍者外伝 | 12,000 |
| クイズココロジー | 2,000 |
| Mr. Do'sワイルドライド | 25,000 |
| ハットリス | 2,000 |
| ビーラップボーイズ | 18,000 |
| DJボーイ | 8,000 |
| マジカルクリスタル | 9,000 |
| スーパーバレーボール | 2,000 |
| 宇宙戦艦ゴモラ | 12,000 |
| スーパーチャンピオンベースボール | 4,000 |
| アクロバットミッション | 6,000 |
| バンダイク | 6,000 |
| アームドF | 6,000 |
| ファイヤートラップ | 6,000 |
| ドッヂボール | 3,000 |
| ぽいっと | 3,000 |
| だるま道場 | 8,000 |
| ダブルドラゴン | 5,000 |
| クイズキース&ルーシー | 15,000 |
| ウルトラマン | 5,000 |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 8,000 |




| | |
|---|---|
| スカイスマッシャー | 5,000 |
| アルバレスタ | 9,000 |
| バルバルークの伝説 | 8,000 |
| マイティーガイ | 8,000 |
| ギガンテス | 8,000 |
| クイズ365 | 6,000 |
| スーパー上海 | 20,000 |
| EDF | 12,000 |
| ロッドランド | 20,000 |
| 連珠貴族 | 25,000 |
| 魔法大作戦 | 25,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 3,000 |
| サンドスコーピオン | 18,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 22,000 |
| 豪血寺一族2 | 22,000 |
| クイズすくらんぶる | 1,000 |
| [illegible] | 20,000 |
| セルフィーナ | 8,000 |
| ミスターDo！ | 18,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 32,000 |
| サボテンボンバーズ | 7,000 |
| バトルフィールド | 6,000 |
| クレイジークライマー | 65,000 |
| ブランディア | 18,000 |
| 豪血寺一族 | 8,000 |
| F1グランプリ | 3,000 |
| F1グランプリⅡ | 3,000 |
| 大江戸ファイト（流血） | 25,000 |
| マジンガーZ | 25,000 |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 3,000 |
| 航空騎兵物語 | 8,000 |
| バドルマニア | 6,000 |
| ビッグプロレス | 2,000 |
| アテナ | 28,000 |
| 怒 | 15,000 |
| チャンピオンベースボール（本物） | 8,000 |
| フィールドコンバット | 18,000 |
| フォーメーションZ | 18,000 |
| 怒号層圏 | 15,000 |
| ドンキーコング3 | 20,000 |
| マリオブラザーズ | 23,000 |
| ドンキーコングJr. | 25,000 |
| タンク（純正P付） | 30,000 |
| ミスタークーガー | 25,000 |
| ドラゴンボールZ | 20,000 |
| ゴジラ | 12,000 |
| とりでⅡ | 15,000 |
| ブレイゾン | 5,000 |
| アンブッシュ | 18,000 |
| クレイジークライマーⅡ | 43,000 |
| ファニーマウス | 15,000 |
| クイズハイホー | 1,500 |
| エクセリオン | 5,000 |
| マクロス | 15,000 |
| エアーウルフ | 28,000 |
| **業務用ネオジオ** | |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | TEL |
| 天外魔境真伝 | TEL |

**その他50タイトルくらい在庫有り。**
**TELにて確認ください。（1000円〜）**

| | |
|---|---|
| **麻雀・花札** | |
| スーパーリアル麻雀PV | TEL |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 33,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅡ | 18,000 |
| スーパーリアル麻雀 | 8,000 |
| スーパー[illegible]版 | 25,000 |
| ポン珍かん | 2,000 |
| リアル麻雀牌牌 | 2,000 |
| 麻雀デリンジャー | 1,500 |
| 華折鶴 | 5,000 |
| プリティーセーラー18禁 | 35,000 |
| 麻雀コミック劇場 | 2,000 |
| 麻雀クリニック | 10,000 |
| かぐや姫 | 7,000 |
| いかがですか | 1,500 |
| 真由美ちゃん危機一髪 | 2,500 |
| 恋のマジックポーション | 1,800 |
| トリプルウォーズ | 12,000 |
| クイズ麻雀早くヤッてよ | 3,000 |
| ねらえ！トップスター | 1,800 |
| 麻雀競馬王 | 1,500 |
| 美女っ子夢物語 | 1,500 |
| 実録恥麻雀 | 3,000 |
| お雀子ハイスクール | 2,000 |
| ファイナルロマンス | 20,000 |
| 麻雀夏物語 | 1,800 |
| 麻雀大予言 | 1,800 |
| アフターファイブ | 4,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,500 |
| 麻雀女学園 | 1,800 |
| とってもE雀 | 6,000 |
| LD麻雀ジェラシー（セット） | 45,000 |
| アイドルの秘密 | 4,000 |
| 雀神伝説 | 3,000 |
| 麻雀学園 | 5,000 |
| マージャンナイト | 3,000 |
| お雀子館2 | 2,000 |
| ダブルBET麻雀 | 3,000 |
| お雀子館 | 2,500 |
| マージャンレディ | 5,000 |
| 女子プロレス | 8,000 |
| セカンドラブ | 1,800 |
| 日物ロイヤル | 3,000 |
| 家元（名作です） | 8,000 |
| VIP倶楽部 | 3,000 |
| 究極の女 | 1,500 |
| マネーガールズ | 2,000 |
| ドンデン | 1,500 |
| 熱局雀士 | 2,500 |
| X-TAL7 | 5,000 |
| TOKYOギャル図鑑 | 4,000 |
| スーパー華パラダイス | 12,000 |

**基板の買取ガンガンやってます。**
**まずはお電話ください。**

# ミルキーウェイ


TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所　〒460　名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間　お店……………11:00AM〜7:30PM
　　　　　通販TEL……10:00AM〜10:00PM

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- 上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- 価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- 初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲームアーティスト養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。 |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。 |

## サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。 | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。 |

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

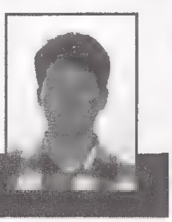
■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit




## 1996年4月生学校見学会実施中!

### ◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

## 10月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

業者向けの価格で、マニアの方にも
販売してます。

—— 基板から大型機まで ——

# 中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日** **とにかくTELだ！**（電話受付時間）AM9時～PM12時 PM1時～PM6時 ☎054-248-4601

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

## ¥1,000～30,000の基板（一例）

| | | |
|---|---|---|
| ブランディア | ゲバラ（レバー無） | クイズ殿様の野望2 |
| 剣豪 | X－MEN(ロム) | クレヨンしんちゃん |
| メガゾーン | 餓狼伝説3 | F3サブボード |
| アンダーカバーコップス | ワールドカップバレー'95 | スーパーワースタ'93激闘版 |
| ネオジオ1本用基板 | ぷよぷよ | エイリアンVSプレデター(ロム) |
| ナイツオブザラウンド | ぶろっけん | F1グランプリⅠ・Ⅱ |
| ドギューン | ジョー&マックリターンズ | 登竜門 |

## ¥31,000以上の基板（一例）

| | |
|---|---|
| サイバーボッツ | ぷよぷよ通 |
| ヴァンパイアハンター | ドリフトアウト'94 |
| X-MEN | グレート1000マイルズラリー |
| 水滸演武 | ウルトラ警備隊 |
| バイパーフェイズワン | 鉄拳 |
| 対戦ぱずるだま | マッハブレイカーズ |
| ツインビーヤッホー！ | スーパーリアル麻雀PⅣ・PV |
| ライトブリンガー | バブルシンフォニー |
| 究極戦隊ダダンダーン | プリティセーラー2 |
| Vゴールサッカー | 麻雀同級生 |
| 美少女戦士セーラームーン | バーチャファイター（基板のみ） |
| ばくばくアニマル | 日物LD麻雀セット（新品） |

★新品も扱っております。お問い合わせください。

**中古ラバー筐体**（25又は26インチ）¥95,000（送料・税別）

●パネル付き（ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません）
●木製●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。

**中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるョ。**

➡ **ご注文は**必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡**割引券をもらって得しちゃおう**

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。（※基板1枚無料サービスでもOKです）
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

**新品ラバー筐体**（25インチモニター）
**↓160,000円**（送料・税別）
●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。



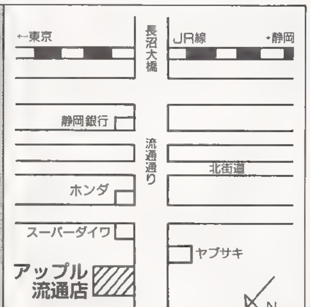

## 通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601(代) FAX.054-248-0384

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！
**静岡流通通り店・清水店**
**静岡駅南店・WIN店**
**真砂店・静岡登呂店**
営業時間は全店共通
**AM9時～PM12時**
ゲームコーナーは
**年中無休**




怒号!!!壊滅!!!
まったく…
しゅる
春麗といい
他の地元のSWAT
（警察特殊部隊）
といい！
ライフルは使うな
跳弾して
危険だ!!
POL
わずか
数名の犯人を
相手に
何を手こずって
いるんだ!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
©CAPCOM 1995
中平正彦
Round.3


渚!!
ええい 撃ち方 やめ!!
銃はあくまで 最後の手段ッ 弾をムダに使うな!!
バサッ
し… しかし!
POLICE
しかしも カカシも ないっっ!!!
警官たるもの まずもの言うのは 腕っぷしだ!!
ICPO仕込みの 逮捕術 よーく見て おけ!!
パキポキ
ズドーン
ぎゅるるるるる
…
あれって おめェの 上官か?
ドボチョーー!!
・・・知らない ヒトよ!




■中平正彦先生に熱きメッセージを送れ!!! 〒101東京都千代田区内神田1-11-4㈱新声社「中平正彦先生励おた」係



どうした?
あん?
彼 私達に気付いたわ
「殺意の波動」はより強い力に引かれるらしいわ
?
……
な…なんだ? 床を見つめて…
POLICE
POLICE
POLICE


わあッ!!!
天井越しに波動拳かよ!!
こんなモノ食らっちゃひとたまりもねぇ!!
そこに居るのね? リュウ!!


お…驚いたぜ…
春麗おめェも
「気」の使い手だった
なんてよ!
ダメです
春麗刑事
まず奴の動きを
封じないと…!!
そいつは
マシンガンの
弾さえ
苦も無く
かわすんだ!!


床でも壁でも平気で射抜く!!
私の気功拳とはケタ違いの威力だ…!!
ぬうッ
つかまえたぜェ!!!
喰らいなァ マーダラーチェーン!!!
ら
お…
俺様の必殺技をあっさり受けやがった…!!


お…
ぐ…
ぐぞう!!
俺様の技ァ
盗むんじゃ
ねーッ!!!
みしみしみし
スキありッ
天昇脚


な!!!
腕一本で受けた…!?!
おおっと危ねえ!!!
しまった!!!
ぐお…!!?
悪いなリュウ昇龍拳なんざ撃たせる訳にゃいかねェんだよ!!


春麗ーーッ!!!
今だ リュウは身動きできねぇ!!
・・・気功拳とやらをブチ込みなァ!!
な・・・なんですって!? 冗談じゃないわ そんなことしたら あなたまで・・・!!
うおッ!!



くぬう!!!
ザザッ
ふーっ
リュウはどうやらおめェの力に引きよせられてるらしいぜ…
なおさら手を放す訳にゃいかねーな…
……わかったわバーディー
せめて一撃で仕止めてあげる…
全ての「気」をこの一撃に!!!
必倒必殺!!!


気功掌!!!
があああああ!!


また爆発したぞ…!!!
一体どうなってるんだ
ただの麻薬捜査じゃなかったのか…!?
き
効いてないの!?
そんな…!!
はぁ
はぁ
効かなきゃ効くまでやるんだよ春麗ッ!!!
くッ…


気功掌ッ
ぐッ……
リュウよォ
悲しいぜ
俺ぁ
初めて
…俺と闘った
あの時のおめェは
何処へ行ったんだ
…?
アザだらけの
ツラでよォ
「また闘って
くれ」
俺ぁ
あん時の
笑顔に
あこがれたんだぜ…
そ
それが
それが
何だ…?
今のおめェ
はよォ…
まるで…


まるで
敗者にツバを
吐きかけて
満足していた
昔の俺
そのものじゃ
ねえか……!!
ちくしょう!!
違うだろ!!
おめェの目指すモノは
こうじゃ
ねえハズだろぅ!!!




NEXT!!

# TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

カプコンCPが安くなりました。鉄拳2が新登場。

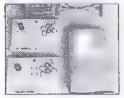
### ストZEROベガセット



ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥218,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥21,276 | ¥20,500×11回 |
| 〃 ¥11,412 | ¥11,200×23回 |
| 〃 ¥10,388 | ¥ 7,900×35回 |

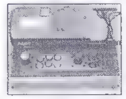
### ストZEROシグマセット



ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥225,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥21,500 | ¥21,200×11回 |
| 〃 ¥13,150 | ¥11,500×23回 |
| 〃 ¥ 9,100 | ¥ 8,200×35回 |

### ストZEROパナカスタムセット



ストリートファイターZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥19,536 | ¥18,600×11回 |
| 〃 ¥12,032 | ¥10,100×23回 |
| 〃 ¥ 8,568 | ¥ 7,200×35回 |

### 鉄拳2ベガセット



鉄拳2
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥298,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥28,236 | ¥28,100×11回 |
| 〃 ¥15,832 | ¥15,300×23回 |
| 〃 ¥14,168 | ¥10,800×35回 |

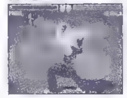
### 鉄拳2シグマセット



鉄拳2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥305,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥29,560 | ¥28,700×11回 |
| 〃 ¥17,570 | ¥15,600×23回 |
| 〃 ¥12,880 | ¥11,100×35回 |

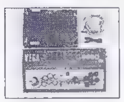
### 鉄拳2パナカスタムセット



鉄拳2
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥280,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥26,560 | ¥26,400×11回 |
| 〃 ¥16,620 | ¥14,300×23回 |
| 〃 ¥11,480 | ¥10,200×35回 |

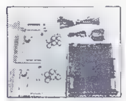
### KOF'95ベガセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥192,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥18,244 | ¥18,100×11回 |
| 〃 ¥11,528 | ¥ 9,800×23回 |
| 〃 ¥ 7,672 | ¥ 7,000×35回 |

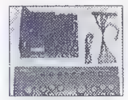
### KOF'95シグマセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥198,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥19,536 | ¥18,600×11回 |
| 〃 ¥12,032 | ¥10,100×23回 |
| 〃 ¥ 8,568 | ¥ 7,200×35回 |

### KOF'95パナカスタムセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥172,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥16,504 | ¥16,200×11回 |
| 〃 ¥ 9,848 | ¥ 8,800×23回 |
| 〃 ¥ 9,352 | ¥ 6,200×35回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット



ヴァンパイア（中古）
S ストⅡX（中古・ロム）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥12,800 | ¥11,800×11回 |
| 〃 ¥ 7,050 | ¥ 6,400×23回 |
| 〃 ¥ 7,000 | ¥ 4,500×35回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット



ヴァンパイア（中古）
S-ストⅡX（中古・ロム）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥131,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥12,992 | ¥12,300×11回 |
| 〃 ¥ 7,554 | ¥ 6,700×23回 |
| 〃 ¥ 7,896 | ¥ 4,700×35回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム



ヴァンパイア（中古）
S-ストⅡX（中古・ロム）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥105,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥18,980 | ¥18,800×5回 |
| 〃 ¥ 9,960 | ¥ 9,900×11回 |
| 〃 ¥ 7,670 | ¥ 5,300×23回 |

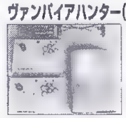
### ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット



ヴァンパイアハンター（中古）
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥153,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,796 | ¥14,400×11回 |
| 〃 ¥ 9,402 | ¥ 7,800×23回 |
| 〃 ¥ 8,848 | ¥ 5,500×35回 |

### ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット



ヴァンパイアハンター（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,956 | ¥14,900×11回 |
| 〃 ¥ 8,672 | ¥ 8,100×23回 |
| 〃 ¥ 8,428 | ¥ 5,700×35回 |

### ヴァンパイアハンター(中古)パナカスタムセット



ヴァンパイアハンター（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥133,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥13,056 | ¥12,500×11回 |
| 〃 ¥ 7,722 | ¥ 6,800×23回 |
| 〃 ¥ 7,028 | ¥ 4,800×35回 |

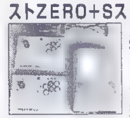
### ストZERO+SストⅡXベガセット



ストZERO（新品）
SストⅡX（中古・ロム）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥237,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥22,984 | ¥22,300×11回 |
| 〃 ¥14,158 | ¥12,100×23回 |
| 〃 ¥10,892 | ¥ 8,600×35回 |

### ストZERO+SストⅡXシグマセット



ストZERO（新品）
SストⅡX（中古・ロム）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥244,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥23,208 | ¥23,000×11回 |
| 〃 ¥13,596 | ¥12,500×23回 |
| 〃 ¥ 9,604 | ¥ 8,900×35回 |

### ストZERO+SストⅡXパナカスタムセット



ストZERO（新品）
SストⅡX（中古・ロム）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥21,244 | ¥20,400×11回 |
| 〃 ¥12,476 | ¥11,100×23回 |
| 〃 ¥ 9,072 | ¥ 7,900×35回 |

**他の製品との自由な組合せでローンが組めます。**

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

**営業時間**
**AM10:00～PM7:00**
**日曜・祝日定休**
**★初心者歓迎★**

# 特選格安基板

**―今回の目玉商品―**

| | |
|---|---|
| スーパーストⅡX（ロム） | ¥16,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | ¥18,000 |
| スーパーストⅡ（ロム） | ¥8,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム） | ¥22,000 |
| エイリアンVSプレデター（ロム） | ¥22,000 |
| X-MEN（ロム） | ¥22,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | ¥58,000 |
| 極上パロディウス！ | ¥32,000 |
| オペレーションラグナロク | ¥5,000 |
| ストライダー飛竜 | ¥58,000 |
| ストリートファイター（H付） | ¥20,000 |
| パワードギア（ロム） | ¥22,000 |
| ポトポト | ¥8,000 |

**―カプコン―**

| | |
|---|---|
| ヴァンパイアハンター（ロム） | ¥65,000 |
| スーパーストⅡX | ¥42,000 |
| ヴァンパイア | ¥45,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ（H付） | ¥48,000 |
| サイバーボッツ | ¥95,000 |
| スーパーマッスルボマー | ¥45,000 |
| ストⅡダッシュターボ | ¥8,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | ¥18,000 |
| サイドアーム | ¥8,000 |

**―ナムコ―**

| | |
|---|---|
| アサルト（レバー付） | ¥65,000 |
| インディアナジョーンズ | ¥45,000 |
| F／A | ¥10,000 |
| エメラルディア | ¥5,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | ¥2,000 |
| グレートスラッガーズ | ¥8,000 |
| JリーグサッカーVシュート | ¥15,000 |
| スーパーワースタ'93 | ¥10,000 |
| スプラッターハウス | ¥32,000 |
| パックランド | ¥50,000 |

| | |
|---|---|
| クラックス | ¥2,000 |
| マッハブレイカーズ | ¥48,000 |
| リブルラブル | ¥45,000 |
| ローリングサンダーⅡ | ¥15,000 |

**―海外版―**

| | |
|---|---|
| アルゴスの戦士 | ¥12,000 |
| エクスターミネーション | ¥7,000 |
| カルノフ | ¥12,000 |
| シークレットエージェント | ¥8,000 |
| ジャングルキング | ¥18,000 |
| ストリートファイターⅡ | ¥3,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | ¥13,000 |
| センティピード | ¥12,000 |

**―その他―**

| | |
|---|---|
| イスパイアル | ¥5,000 |
| ウルトラ警備隊 | ¥48,000 |
| エレベーターアクション | ¥12,000 |
| ガンマスター | ¥38,000 |
| 豪血寺一族 | ¥8,000 |
| スーパーフォーミュラ | ¥3,000 |
| スタックコラムス | ¥7,000 |
| ゴジラ | ¥8,000 |
| ガンバード | ¥25,000 |
| マクロスⅡ | ¥12,000 |
| ツインビーヤッホー！ | ¥85,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥65,000 |
| 鉄拳（H付） | ¥75,000 |
| バトルフィールド | ¥5,000 |
| ネクストスペース | ¥50,000 |
| ファイアーバード | ¥35,000 |
| フェニックス | ¥25,000 |
| プレアデス | ¥28,000 |
| マジンガーZ | ¥25,000 |
| レッスルフェスト | ¥2,000 |
| リベンジオブDOH（S付） | ¥12,000 |

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

**TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533**

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

**FAXで注文、予約、相談の受付を始めました。是非御利用ください（24時間受付）。住所・氏名・電話番号は忘れずに！**

### RAS-HD ¥14,500

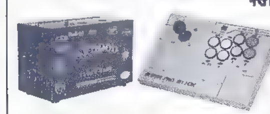
**高画質への決め手！**



MSXアダプター ¥2,500

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種　X68Kモニター、PC-TV45X、35X　FMタウンズ他2社モードオート シンク以上の15khzモニタ

### シグマセット　AV-5000　Σ-8000ターボ　特価



| | |
|---|---|
| メガドライブ用コード | ¥2,000 |
| PCエンジン用コード | ¥2,000 |
| パソコン用コード | ¥1,500 |
| SF用コード | ¥4,000 |

### VEGA9000DX　特価



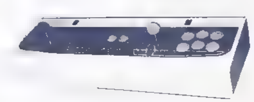
| | |
|---|---|
| 別売：SF用コード | ¥8,000 |
| ネオジオ用コード | ¥9,800 |

### KIC PANACUSTOM 特価

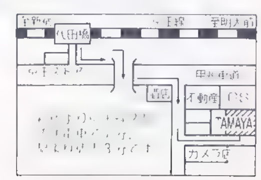


| | |
|---|---|
| RGBケーブル21P・15P | 各¥3,000 |
| 麻雀ハーネス | ¥3,000 |
| ストⅡ対応JAMMAハーネス | ¥3,000 |
| SF用コード | ¥8,000 |

### ボードマスター ¥48,000

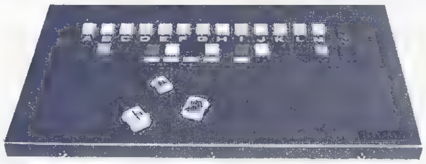


シンクロ連射付



# ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

**音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!**
**色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!**
**基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!**



## 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

**型番MST-8　¥9,800**(350×200㎜)

**●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●**

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630




* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21コード | ¥3,500 |
| RGB15コード | ¥5,000 |
| S端子コード | ¥2,500 |
| VHFコード | ¥2,000 |

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

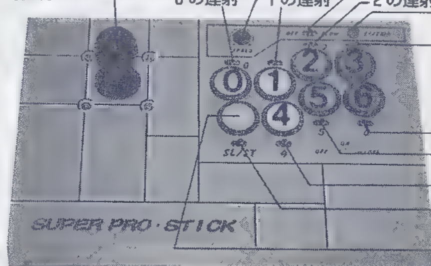
| | |
|---|---|
| RGB21延長コード | ¥5,000 |
| RGB15延長コード | ¥5,000 |

注意：スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

**型番AV-5000 ¥26,000** 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

# 究極のSUPER PRO-STICK!!

## すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。




大型2・4・8方向切換付きレバー
連射スピードVR
0の連射
1の連射
スローモーションSW
2の連射SW
スタートSW　ゲーム基板の時はコインSW
3の連射SW
6の連射SW
5の連射SW
4の連射SW
SLの連射SW
セレクトSW　ゲーム基板の時はスタートSW

寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

**型番 Σ-8000TB ¥15,800**

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

**別売コード**



Σ8000専用

| | |
|---|---|
| *スーパーファミコン用コード(型番SF) | ¥4,000 |
| *ネオ用コード(型番N) | ¥2,500 |
| *メガドライブ用コード(型番MD) | ¥4,000 |
| *2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) | ¥2,000 |
| *6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) | ¥4,000 |
| *マスターシステム用コード(型番MM) | ¥2,000 |
| *パソコン用コード(型番PP) | ¥1,500 |
| *コントロールBOX接続用コード(型番AS) | ¥2,500 |
| *サターン用コード(型番ST) | ¥4,000 |

## Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

## ★★★★★ 新製品 ★★★★★

**サターン用コード・・・・・・・¥4000**

注意：Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

## お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

## ★★ステレオ基板用ハーネス★★

| | |
|---|---|
| ●ネオジオ用 | ¥3,500 |
| ●コナミ用 | ¥3,500 |
| ●システムI用 | ¥3,500 |
| ●システムII用 | ¥4,000 |

## 注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください（Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。


〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5-111293
**シグマ電子**
TEL.0794(84)0476

# 電話でフリーマーケット。

## 中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます。
**嵐の様な大人気!**
ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ
**全部!!**

**お約束5ケ条**

- 取り引きは出来るだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

24時間リアルタイム使えます。

**☎03-5680-6816**

※電話が込み合っていてつながりにくい場合は、☎0990-5-02446の方にかけてください。

**利用方法**

これを見ながら利用してネ!!

利用者 ☎ 03-5680-6816 無料です。 → サービスモード 3# を押す →

- メッセージを聞く時は7と#を押す → メッセージを聞きたいBOX IDの番号と#を押す。※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
- メッセージを録音する時は3と#を押す → 録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

| BOX ID | 内容 |
|---|---|
| 0019# | 家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア) |
| 0020# | 家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関西近辺OK!大阪、名古屋、他OKです。) |
| 0021# | 家庭用ネオジオ、周辺機器、中古ソフト、CDソフト、売ります買います。 |
| 0023# | アーケード基板、全般、売ります。買います。(関東エリア、周辺OKです。) |
| 0024# | アーケード基板、全般、売ります。買います。(関西エリア、周辺OKです。) |
| 0025# | レトロ、OLD基板、全般。超オールド、売ります、買います。 |
| 0026# | テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります。買います。 |
| 0027# | ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関東エリア、周辺OKです。) |
| 0028# | ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関西エリア、周辺もOKです。) |
| 0029# | 同人誌友達募集、他売ります。買います。 |
| 0030# | ゲームチーム、コスプレチームを作りたい人へ。チーム員募集メッセージ。 |
| 0031# | みんなのメッセージ言いたい放題、全国からOKです。この番組の意見や感想。 |

メッセージを録音するときは、わかりやすくハッキリと　イタズラメッセージはカットします。

**メッセージ大募集です。**
24時間、フル稼動リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね、
友達もたくさんできるよ!!

## 東京ソフトバンクって一体何なの?

そんな質問にお答えします。下を見てネ!!




買いたい人
登録は24時間OK/無料
03-5680-6816
売りたい人
ヤッター安く買えたぞ

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡をして個人売買するしごくかんたん!!

自動的に東京ソフトバンクのコンピューターに登録されます。全国の情報が一万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

中古ソフトや基板等コントローラー等同人誌他何でもOKです。

# 高く買います。

※切手(未使用品)、収入印紙、ビール券、デパート券、テレホンカード(未使用品)。

## コミック、マンガ本、CD、アニメビデオ、じゃんじゃん買います。

- ダンボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。
- 当社から現金書留か銀行振込で送金します。※買入れ値に不満の場合は4日以内に解約可。

たくさん買います。　〒125　東京都葛飾区青戸5-31-7-101A　日本ソフトチケットA係

LOTUS PRESS GAME WORLD

# 翌日商品がおてもとに

**日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。**

商品代金と商品の引き替えシステム

## アーケード基板

### ■カプコン■

- ストリートファイターZERO……TEL
- サイバーボッツ……¥75,000
- ヴァンパイアハンター……¥98,000
- X-MEN……¥48,000
- スーパーストⅡ……¥48,000
- ヴァンパイア……¥43,000
- エイリアンVSプレデター……¥48,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ……¥48,000
- パワードギア……¥48,000
- スーパーストⅡ……¥30,000
- カートリッジ
  - ・ストリートファイターZERO・¥119,000
  - ・サイバーボッツ……¥50,000
  - ・ヴァンパイアハンター……¥73,000
  - ・X-MEN……¥23,000
  - ・スーパーストⅡX……¥23,000
  - ・ヴァンパイア……¥18,000
  - ・エイリアンVSプレデター……¥23,000
  - ・ダンジョンズ&ドラゴンズ……¥23,000
  - ・パワードギア……¥23,000
  - ・スーパーストⅡ……¥5,000
- ザキングオブドラゴンズ……¥15,000
- U.S.ネイビー……¥15,000
- マジックソード……¥15,000
- ナイツオブザラウンド……¥15,000
- カプコンワールド2……¥8,000

### ■タイトー■

- ダライアス外伝……¥125,000
- バブルシンフォニー……¥68,000
- カイザーナックル……¥65,000
- ハットトリックヒーロー'95……¥65,000
- ライトブリンガー……¥35,000
- アラビアンマジック……¥23,000
- サンダーフォックス……¥13,000
- グリッドカー……¥19,000

### ■東亜プラン■

- バツグン……¥35,000
- お天気パラダイス……¥19,000
- 達人王……¥18,000
- フィグゼイド……¥13,000
- ドギューン……¥12,000
- V・V……¥9,000

### ■コナミ■

- 対戦ぱずるだま……¥49,000
- 究極戦隊ダダンダーン……¥48,000
- 極上パロディウス……¥38,000
- ツインビーヤッホー！……¥78,000
- バイオレンスストーム……¥38,000
- ミスティックウォーリアーズ……¥38,000
- マーシャルチャンピオン……¥15,000
- ガイアポリス……¥19,000
- XEXEX……¥35,000
- スラムダンク……¥58,000
- プレミアサッカー……¥12,000
- クイズ学問のすすめ……¥2,000
- パンクショット……¥4,000

### ■バンプレスト■

- 美少女戦士セーラームーン……¥45,000
- ウルトラ警備隊……¥35,000
- ドラゴンボールZⅡ……¥35,000
- マジンガーZ……¥28,000
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE……¥15,000
- マクロス……¥13,000
- マクロスⅡ……¥15,000
- 仮面ライダーバトルレーサー……¥7,000
- ウルトラ闘魂伝説……¥9,000
- ゴジラ……¥8,000

### ■ナムコ■

- 鉄拳……¥115,000
- アウトフォクシーズ……¥58,000
- マッハブレイカー……¥48,000
- ネビュラスレイ……¥28,000
- ニューマンアスレチック……¥9,000
- エメラルディア……¥4,000
- 熱闘！激闘！クイズ島……¥2,000
- コズモギャングザパズル……¥3,000
- ティンクルピット……¥8,000

### ■データイースト■

- 空牙……¥12,000
- ドラゴン忍者……¥10,000
- ファイターズヒストリー……¥5,000
- キャプテンアメリカ……¥18,000
- ロボコップⅡ……¥10,000
- サンダーゾーン……¥13,000
- ダークシール……¥10,000
- ダークシールⅡ……¥13,000
- デスブレイド……¥9,000

### ■アイレム■

- 海底大戦争……¥33,000
- ボンバーマンワールド……¥28,000
- ジオストーム……¥25,000
- アンダーカバーコップ……¥28,000
- R-TYPE LEO……¥15,000
- 剣豪……¥13,000
- ガンホーキ……¥8,000
- R-TYPE……¥10,000
- ガンフォース……¥8,000
- Xマルチプライ……¥10,000
- エアーデュエル……¥8,000
- ドラゴンブリード……¥8,000
- ボンバーマン……¥5,000

### ■ビデオシステム■

- ソニックウィングス……¥15,000
- ターボフォース……¥10,000
- タオ体道……¥15,000
- F1グランプリⅡ……¥5,000

### ■セガ■

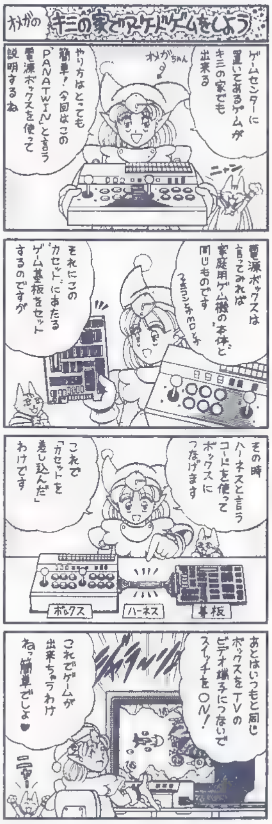
- ぷよぷよ通……¥45,000
- ぷよぷよ……¥15,000
- コラムス……¥7,000
- テトリス……¥10,000
- タントアール……¥5,000
- イチダントアール……¥9,000

### ■ネオジオ業務用■

- ダンクドリーム……¥29,000
- ザキングオブファイターズ'94……¥12,000
- ザキングオブファイターズ'95……¥88,000
- 天外魔境真伝……TEL
- ダブルドラゴン……¥15,000
- 餓狼伝説3……¥12,000
- 風雲黙示録……¥12,000
- 真サムライスピリッツ……¥7,000
- ギャラクシーファイト……¥8,000

### ■その他■

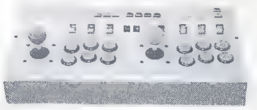
- ガンバード……¥38,000
- ハイパーデュエル……¥15,000
- 豪血寺一族2……¥29,000
- 大江戸ファイト……¥18,000
- ツインイーグルⅡ……¥33,000
- E.D.F……¥7,000
- 富士山バスター……¥10,000
- ワールドラリー……¥39,000




**この他基板は豊富に用意してあります。**

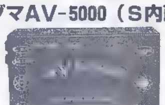
※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

### KIC PANA TWIN（S内蔵）



- 本体……38,000円
- RGBケーブル……3,000円

### シグマAV-5000（S内蔵）

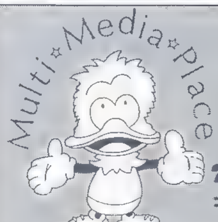


- AV-5000……26,000円
- Σ-8000ターボ……15,800円

**お知らせ** 駅に近くなってもっともっと便利に!!

## 住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線恵比寿駅徒歩1分

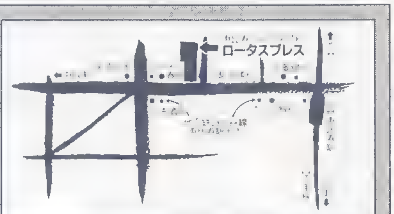



**初めての方大歓迎!!お気軽にTELください**

# ㈱ロータスプレス

☎03-3770-2731　FAX03-3770-2880　AM10:30～PM6:30

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F



# NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

## NEO·GEO



44% OFF

☆ネオジオCD本体 定価¥49,800 ➡ ¥27,800 (定価¥28,630)

予約受付中!! ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(9/29発売) 定価¥8,800 ➡ ¥6,408 (税込¥6,600)



☆ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ ¥21,165 (税込¥21,800)

20台限り



新製品 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥29,800 ➡ ¥23,107 (税込¥23,800)

### 人気CDソフト大激安!(数量限定)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●ワールドヒーローズパーフェクト | 定価¥8,800 ➡ | ¥6,408 | (税込¥6,600) |
| ●風雲黙示録 | 定価¥8,800 ➡ | ¥3,864 | (税込¥3,980) |
| ●アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | 定価¥7,800 ➡ | ¥5,806 | (税込¥5,980) |
| ●餓狼伝説3 | 定価¥8,800 ➡ | ¥5,806 | (税込¥5,980) |
| ●得点王3 | 定価¥7,800 ➡ | ¥4,835 | (税込¥4,980) |
| ●ファイターズヒストリーダイナマイト | 定価¥7,800 ➡ | ¥3,864 | (税込¥3,980) |
| ●ワールドヒーローズ2 JET | 定価¥6,800 ➡ | ¥2,893 | (税込¥2,980) |
| ●真サムライスピリッツ | 定価¥8,800 ➡ | ¥1,922 | (税込¥1,980) |
| ●サムライスピリッツ | 定価¥7,800 ➡ | ¥1,922 | (税込¥1,980) |
| ●マジシャンロード | 定価¥4,800 ➡ | ¥1,922 | (税込¥1,980) |

### 新発売ソフト(カセット)



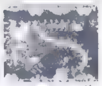
●天外魔境真伝 定価¥29,800 ¥19,223 (税込¥19,800)

●餓狼伝説3 定価¥32,000 ¥21,165 (税込¥21,800)

●ワールドヒーローズパーフェクト 定価¥29,800 ¥19,223 (税込¥19,800)

### 新作発売予定／予約受付中

カセット



◀パルスター 定価¥32,000 (9月29日発売) ➡ ¥24,078 (税込¥24,800)

●ソニックウイングス3 (10月発売予定)
●メタルスラッグ (10月発売予定)
●ステークスウィナー (10月発売予定)

CD

●ADKワールド (10月発売予定)
●パルスター (10月発売予定)
●将棋の達人 (10月発売予定)
●ソニックウイングス3 (11月発売予定)
●メタルスラッグ (11月発売予定)

### 中古コーナー(税込)

| 機種 | タイトル | 販売価格 |
|---|---|---|
| NCD | ●ネオジオCD本体(限定モデル) | ¥27,800 |
| NCD | ●ネオジオCD本体 | ¥24,800 |
| NG(カセット) | ●ネオジオ本体 | ¥14,800 |
| | ●天外魔境真伝 | ¥17,800 |
| | ●ワールドヒーローズパーフェクト | ¥17,800 |
| | ●餓狼伝説3 | ¥19,800 |
| | ●風雲黙示録 | ¥15,800 |
| | ●ダブルドラゴン | ¥15,800 |
| | ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | ¥12,800 |
| | ●ギャラクシーファイト | ¥9,800 |
| | ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ | ¥9,800 |
| | ●得点王3 | ¥9,800 |
| | ●真・サムライスピリッツ | ¥2,980 |
| | ●龍虎の拳2 | ¥2,980 |
| | ●餓狼伝説スペシャル | ¥1,980 |
| | ●サムライスピリッツ | ¥1,480 |

＊その他セガサターン・SF・中古多数あり!
＊中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。
中古ハード・ソフト高価買取り致します。

### ネオジオCDラインナップ(オール25%OFF～、税込)

| | |
|---|---|
| 定価¥7,800 ¥5,980 | ●ダブルドラゴン●ギャラクシーファイト●餓狼伝説スペシャル●得点王2●龍虎の拳2●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 |
| 定価¥6,800 ¥4,980 | ●龍虎の拳●餓狼伝説2●ソニックウイングス2●パズルボブル●トップハンター●痛快ガンガン行進曲 |
| 定価¥5,800 ¥4,480 | ●ダンクドリーム●戦国伝承●戦国伝承2●ゴーストパイロット●ラストリゾート●サッカーブロール●フットボールフレンジー●餓狼伝説●ファイヤースープレックス●パワースパイクスII●フライングパワーディスク●2020年スーパーベースボール●クイズ・キング・オブ・ファイターズ●ベースボールスターズ2●キングオブザモンスターズ2●雀神伝説●ビューポイント●ミューテーション・ネイション●クロススウォードII |
| 定価¥4,800 ¥3,700 | ●ラリーチェイス●ASOII●ニンジャコンバット●ナムー1975●麻雀狂列伝●バーニングファイト●トッププレイヤーズゴルフ●ザ・スーパースパイ●ラギ●ジョイ・ジョイ・キッド●リーグボウリング●ニンジャコマンドー●マジシャンロード●ワールドヒーローズ●ライディングヒーロー |

### カセット大激安!(オール新品税込)

| | | |
|---|---|---|
| ●ダンクドリーム | 定価¥28,000 ➡ | ¥4,980 |
| ●龍虎の拳2 | 定価¥29,800 ➡ | ¥3,980 |
| ●真・サムライスピリッツ | 定価¥29,800 ➡ | ¥3,980 |
| ●ギャラクシーファイト | 定価¥29,800 ➡ | ¥12,800 |
| ●ダブルドラゴン | 定価¥29,800 ➡ | ¥17,800 |
| ●風雲黙示録 | 定価¥29,800 ➡ | ¥19,800 |
| ●得点王3 | 定価¥29,800 ➡ | ¥12,800 |

### パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

| | | |
|---|---|---|
| ●ファイティングスティックNEO II | 定価¥5,980 ➡ | ¥4,980 |
| ●コントローラープロ | 定価¥3,900 ➡ | ¥3,620 |
| ●ネオジオCDコントローラー | 定価¥1,800 ➡ | ¥1,670 |
| ●RFコンバーター | 定価¥2,600 ➡ | ¥2,600 |
| ●RGBケーブル | 定価¥2,200 ➡ | ¥2,200 |
| ●モノラルAVケーブル | 定価¥1,200 ➡ | ¥1,200 |
| ●ネオジオ用アナログRGB/Sユニット NEO-1 | 定価¥7,600 ➡ | ¥6,980 |
| ●メモリーカード(ネオジオ用) | 定価¥3,300 ➡ | ¥1,980 |

### ☆NEC PC-FX 定価¥49,800 40%OFF ¥29,800 (税込¥30,690)

PC-FX対応ソフト(税込)

| | |
|---|---|
| ●アニメフリークFX I | ¥5,950 |
| ●バトルヒート | ¥3,980 |
| ●卒業II | ¥3,980 |
| ●チームイノセント | ¥3,980 |
| ●麻雀悟空/天竺 | ¥5,980 |
| ●全日本プロレス クイーン・オブ・クイーンズ | ¥3,980 |
| ●FXパッド | ¥2,760 |

### ☆NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥14,800 (税込¥15,240)

DUO-R 対応ソフト(税込)

●同級生(9月発売予定) 定価¥8,800 ➡ ¥6,800 予約受付中
●しあわせうさぎ2(2話入り) ¥8,800

### LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800

CD、LDなどマルチディスクが楽しめる ＋ MEGA-LDパック 定価¥39,000 メガドライブ(ROMカセット) メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる / LD-ROM²パック 定価¥39,000 PCエンジン(Huカード) CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋(MEGA-LDパック または LD-ROM²パック) 合計定価¥128,800 ➡ 超特価 ¥39,800 (税込¥40,990)

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋MEGA-LDパック & LD-ROM²パック 合計定価¥167,800 ➡ 超特価 ¥55,800 (税込¥57,470)

こない専用高画質ソフトも格安ご奉仕め!! レーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!!

MEGA-LD対応ソフト(税込)

| | |
|---|---|
| ●I WILL | ¥1,980 |
| ●ピラミッドパトロール | ¥1,980 |
| ●グレートピラミッド | ¥1,980 |
| ●ロケットコースター | ¥1,980 |
| ●ザッピング殺意 | ¥1,980 |
| ●バーチャルカメラマン2 | ¥2,980 |

LD-ROM²対応ソフト(税込)

| | |
|---|---|
| ●ヴァジュラ | ¥1,980 |
| ●3Dミュージアム | ¥1,980 |
| ●クイズ エコノザウルス | ¥1,980 |
| ●悪魔の審判 | ¥1,980 |
| ●マンハッタンレクイエム | ¥1,980 |

### ★セガサターン 定価¥34,800 ¥29,800 (税込¥30,690) SEGA SATURN



新作ソフト予約受付中

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9/22 | ●ワールドアドバンスド大戦略 | ¥6,777 | (税込¥6,980) |
| 9/22 | ●ブルー・シカゴ・ブルース(2枚組) | ¥6,777 | (税込¥6,980) |
| 9/22 | ●ファンタズムゲートI | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/22 | ●マスターズ遥かなるオーガスタ3 | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●シムシティ2000 | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●出たなツインビー ヤッホー! | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●信長の野望・天翔記 | ¥8,330 | (税込¥8,570) |
| 9/29 | ●天地無用!魎皇鬼 | ¥6,777 | (税込¥6,980) |
| 9/29 | ●アイドル雀士スーチーパイリミックス(18才以上)限定品 | ¥5,980 | (税込¥6,160) |
| 9/29 | ●ウイングアームズ | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●ゴールデンアックス・ザ・デュエル | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●宝魔ハンターライム(2枚組) | ¥7,480 | (税込¥7,700) |
| 9/29 | ●スチームギア・マッシュ | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/29 | ●魔法の雀士ぽえぽえポエミィ | ¥6,777 | (税込¥6,980) |
| 9/29 | ●メタルファイターMIKU | ¥5,980 | (税込¥6,160) |
| 9/29 | ●X－MEN | ¥4,980 | (税込¥5,130) |
| 9/下 | ●ストリートファイターIIムービー(2枚組) | ¥5,980 | (税込¥6,160) |

おすすめ人気ソフトコーナー ●レイヤーセクション ¥4,980 (税込¥5,130)

超激安ソフトコーナー
●ゆみみみっくすリミックス ¥2,893 (税込¥2,980)
●ダークシード ¥2,893 (税込¥2,980)

ビデオCD(別売のムービーカードが必要)

●CGMVバーチャファイター2(攻略ビデオ) ¥2,913 (税込¥3,000)
●セガCGコレクション ¥2,718 (税込¥2,800)

パーツコーナー(税込)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●コントロールパッド ➡ | ¥2,320 | ●マルチターミナル6 ➡ | ¥3,520 |
| ●サンサターンパッド ➡ | ¥3,230 | ●パワーメモリー ➡ | ¥4,800 |
| ●ファイティングコマンダーSS ➡ | ¥2,300 | ●ムービーカード ➡ | ¥17,800 |
| ●バーチャスティック ➡ | ¥4,480 | ●フォトCDオペレーター ➡ | ¥3,800 |
| ●ファイティングスティックSS ➡ | ¥4,980 | ●S端子ケーブル ➡ | ¥1,850 |
| ●シャトルマウス ➡ | ¥2,780 | ●RFユニット ➡ | ¥1,850 |
| ●レーシングコントローラー ➡ | ¥5,800 | ●ステレオAVケーブル ➡ | ¥1,850 |

### ☆セガ SUPER 32X 定価¥16,800 43%OFF ¥9,515 (税込¥9,800)

予約受付中!! 10/20●バーチャファイター 定価¥7,800 ➡ ¥5,806 (税込¥5,980)

### ☆SANYO 3DO TRY(フロントローディング) 定価¥54,800 46%OFF ¥29,800 (税込¥30,690)

### ☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800 33%OFF ¥29,800 (税込¥30,690)

予約受付中!! 9/29●ポリスノーツ 定価¥7,800 ➡ ¥6,777 (税込¥6,980)

### 支払方法

①代引(商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金＋送料800円～)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482－3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

注
＊広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

# 君だって元欧米人だろ?

## DISC BOX

## 今号の新作情報

### Vivid
### 國府田マリ子




1995年9月5日発売
キングレコード
CD：KICA−7673
価格：¥3000（税込み）

マリ子さんのファーストアルバム「Pure」がオリコン最高位22位を記録！この勢いにのってますます大活躍する彼女であるが、待望のセカンドアルバムが発売された。このセカンドアルバムの発売日、9月5日は、マリ子さんのバースデー！とってもタイムリーな発売となった。戸沢暢美さんがアルバムのコンセプト・メイク、作詞を担当。マリ子さん自身も3曲作詞した力作！全部で13曲収録！

### ストリートファイターZERO アーケードゲームトラック




1995年8月21日発売
ソニーミュージックエンタテインメント
CD：SRCL−3297
価格：¥2000（税込み）

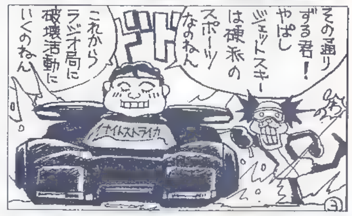
対戦型格闘ゲームの火付け役となったストⅡシリーズの最新作「ストリートファイターZERO」のオリジナルサウンドトラックが発売された。舞台はストリートファイターⅠより前、17歳のリュウとケンを中心にストーリーが作られたもの。出てくるキャラクターは、スーパーストⅡなどと比べると少ないが、隠されたいくつかのキャラクターに話題が集まった。そんなゲームの曲、38曲を収録している。

### サイバーボッツ アーケードゲームトラック




1995年8月2日発売
ソニーミュージックエンタテインメント
CD：SRCL−3274〜5
価格：¥3200（税込み）

今まで生身系の生物の対戦格闘ゲームの多かったこのジャンルに、機械でできたロボットが対戦する格闘ゲームが登場した。非常にアクロバッチングな動きをしてくれるロボットに圧倒された人も多いと思う。そのバックでこのゲームを盛り上げてくれたVGMが発売された。今回のCDは、そのサイバーボッツのオリジナルサウンドをな〜んと54トラック分も収録！もちろんアルフだ！




**ずるずる**

最近ゲームの楽しみ方が多様化、昔ながらのゲーマーには理解不能なものまで出てきている。プレイする側にこういった変化が出ているのに対し、メーカー側もやはり変化してきている。勢いが少し弱くなった今、保守的に考えるところが多く、野心的なゲームが出てこない。こういうときこそがんばらにゃ〜。ゲーマーは安定を望まない。

## TOP10 8/1〜8/15㋕屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | − | 164 | サイバーボッツ | SM | SRCL−3274〜5 | 3200円 |
| | 2位 | 1 | 70 | ダンシングシャドウズ〜VF2 | TE | TYCY−5449 | 3000円 |
| | 3位 | 5 | 66 | 超人学園ゴウカイザー〜ボーカル | BC | BCR−2 | 2500円 |
| | 4位 | 2 | 52 | ヴァンパイアハンター | SM | SRCL−3197〜8 | 3200円 |
| | 5位 | 7 | 33 | バーチャファイター2 | TE | TYCY−5410 | 2000円 |
| | 6位 | − | 28 | ダライアス外伝 | PC | PCCB−166 | 2000円 |
| | 7位 | 3 | 23 | 超人学園ゴウカイザー | PC | PCCB−176 | 1500円 |
| | 7位 | − | 23 | ミディパワープロ | KR | KICA−7670 | 3800円 |
| | 9位 | − | 19 | リッジレーサー2 | VE | VICL−15031 | 1500円 |
| | 9位 | 9 | 19 | ツインビーヤッホー! | KR | KICA−7661 | 2800円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | 1 | 119 | ヴァンパイアハンター | SS | GV−17 | 4800円 |
| | 2位 | 2 | 116 | バーチャファイター2 | SS | GV−15 | 4800円 |
| | 3位 | 3 | 30 | 餓狼伝説3 | SS | GV−18 | 4800円 |
| | 4位 | − | 26 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SS | GV−13 | 6500円 |
| | 4位 | 4 | 26 | VH〜ダークストーカーズバトル | SS | GV−16 | 5800円 |
| | 6位 | 6 | 19 | VF〜エターナルバトル | TE | TYVY−5006 | 4800円 |
| | 6位 | − | 19 | 餓狼伝説3〜最強王座争奪戦 | PC | PCVP−11692 | 1500円 |
| | 8位 | 7 | 15 | ヴァンパイアハンター | VE | VIVF−10130 | 5800円 |
| | 8位 | − | 15 | セガラリーチャンピオンシップ1995 | TE | TYVY−5007 | 4900円 |
| | 10位 | 7 | 11 | スーパーストリートファイターⅡX | SS | GV−9 | 7000円 |

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
BC：ブロッコリー

## CD&ビデオトップ10

### CD編

ゲームの人気?それともカプコンVGMだから?とにかくぶっちぎりのトップになったサイバーボッツ。当然?ややカのないVF2。イメージものは少しつらいか。ゴウカイザー降下。このまま消えていってしまう?ダラ外、またランクイン!

### ビデオ編

ハンター強し!わずかの差でVF2を抑えた。これは、大変立派!以後気になる。

その他ではあまり変化が見られないが、セガラリーの初登場がこの順位とは。ドライブゲーム系もゲーメストでビシッと出さにゃだめかな。みんなの支持、待っちょるで!

## 今号のオススメタイトル

オススメCD

近々、3Dスクロールシューティングのエアバトルもの「シーカーヘッド(仮)」が登場する。




ストライクファイター（PC）

3Dスクロールタイプの始まりはアフターバーナー。めちゃくちゃスピード感があって、迫力満点だった。サウンドもその内容に似てノリノリ。それ以後に作られた「ストライクファイター」は、数ある体感ものの中でも一番に私は押したい。

オススメビデオ

今年後半、セガは大型筐体系のゲームを連発する!エアバトル、バイク、ロボット…。その中からエアバトル、バイクに注目。

さすがに最新作「MANX T.T.」「シーカーヘッド(仮)」のビデオはまだないが、往年のセガ体感もので気分を盛り上げるっていうのはどうかな。その2ジャンルが入っているのは「アフターバーナー／スーパーハングオン」だ。




アフターバーナー／スーパーハングオン（PC）

# GAMEST PRESENTS
## 松本梨香の ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954) 25:00～25:30
CBC(1053)24:00～24:30
ABC(1008)23:05～23:35



## 緊急募集！ 番組新企画コンテスト

番組が開始されて、早半年が過ぎようとしています。新番組というにも関わらず、皆様の多大な支持のおかげで、この「松本梨香のゲーマーズナイト」は類を見ない好聴取率を得ることができ、大感謝の至りです。

そして－この半年という節目の今だからこそ、

「新たな企画を打ち出していかなければならぬ！よおし、そんならアイデアは読者様に考えてもらっちゃえー！」

などとムシの良いこと思ってたりしちゃったりするわけなんです。

今までアイデアを暖めてきた貴方、これをきっかけに放送作家を目指さんとする貴女、まさにこれは〝ビッグ・チャーンス〟！

実際にアイデアを番組で採用された方、そして、破天荒にくだらないアイデアをくださった方には、ほかでは絶対手に入らない、番組出演者による「素敵な何か」を差し上げます。

奇抜なアイディア、待ってるぜハニー!!

## こんなのがいいです

特にこれじゃなきゃダメ、ってのはないけど、少しだけ注文をプリーズ。

### 1 誰でも参加できるヤツ

超高度な学力、体力、科学力が必要な企画はなるべく避けてください。なにより、ももやんが寝てしまいます。

### 2 シリーズ化して、長く続けられそうなヤツ

せっかく募集する新企画、できることなら、なるべく長く続けたい。そんなわけで、発展性のある企画を希望します。

### 3 前人未踏なヤツ

〝パイオニア精神〟を重んじる我々ゲーメストとしては、やっぱし猿真似はしたくない。オリジナリティ溢れる企画が良さげです。
でも、たとえどっかで見た企画だとしても、自分なりの工夫が加味されていれば、それは立派なオリジナルだと、ももやんは言っています。

### 4 ゲームにからんだヤツ

番組のコンセプト上、ゲーム絡みのネタがベターですな。



〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

※これらの希望の全てを満たす必要はなく、どれか一つでも満たしてあればオッケイですよ。

◆宛先
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル４Ｆ　新声社
「松本梨香のゲーマーズナイト　番組新企画コンテスト」係
締め切りは10月15日（消印有効）
葉書でも封書でも構いません。

# すばらしい本屋さん111軒

## グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

### 北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

### 東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

### 関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
7Fブックスゾーン
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄瑋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

### 北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

### 東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

### 近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

### 中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

### 九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

書店（帖合）印

部数　冊

## ゲーメスト

| | | |
|---|---|---|
| No.64 | No.136 | No.147 |
| No.77 | No.138 | No.149 |
| No.91 | No.139 | No.150 |
| No.99 | No.140 | No.151 |
| No.108 | No.141 | |
| No.114 | No.142 | |
| No.120 | No.143 | |
| No.123 | No.144 | |
| No.125 | No.145 | |
| No.129 | No.146 | |

## ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- ゲーメストのパズルだよ！　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円

●お求めの号に○を

## コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| | |
|---|---|
| 豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ④　定価580円 | 冊 |
| KOF'94 4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| ネオジオギャルズコミックアンソロジー②　定価780円 | 冊 |
| 龍虎の拳2　定価680円　天獅子悦也 | 冊 |
| 餓狼伝説2②　定価680円　MONDO恩 | 冊 |
| 速攻生徒会　定価500円　小川雅史 | 冊 |
| 究極戦隊ダダンダーン②　定価980円　伊藤嘉一 | 冊 |
| 極上パロディウス　定価850円　岩尾奈美恵 | 冊 |
| ストリートファイターIIコミックアンソロジー②　定価780円 | 冊 |
| コンティニュー？　定価680円　ひさの瑠珈 | 冊 |
| ヴァンパイアハンター4コマ　定価580円 | 冊 |
| スーパーストII 4コマ決定版②　定価580円 | 冊 |
| ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー　定価780円 | 冊 |
| 龍虎の拳2②　定価680円　天獅子悦也 | 冊 |
| カプコン美少女戦士コミックアンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝②　定価550円　麗華院 | 冊 |
| ガンバード　定価780円　夏元雅人 | 冊 |
| ヴァンパイア ハンター　定価850円　藤田丈士 | 冊 |
| キャプテンコマンドー②　定価850円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94コミックアンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ワールドヒーローズ2③　定価850円　雑君保プ | 冊 |

月　日

株式会社　新声社

## ◆GAMEST◆10月15日号プレゼント◆

◆180ページのゲーメスト10月15日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?〔　　　　〕

9:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

## ◆GAMEST◆ニューメディア アンケート◆

### ニューメディア　アンケート

ニューメディア商品充実のため、アンケートにご協力ください。

◆あなたはこれまでに、ゲームのビデオやＬＤを買ったことがありますか。
1．ある　　　　2．ない

◆上の質問で「ない」と答えた方、その理由は何ですか。
1．そのゲームが好きでないから
2．値段が高いから
3．特に必要としていないから
4．その他（　　　　）

◆次のうち、あなたの持っているＡＶ機器にマルを付けてください。（複数可）
1．ＣＤプレイヤー
2．ビデオ（VHS、S-VHS、β、Ｈｉ８）
3．ＬＤプレイヤー
4．コンパチブルプレイヤー
5．ＭＤ
6．カセットレコーダー
7．その他（　　　　）

◆あなたが今、欲しいと思っているＡＶ機器を書いてください。

◆あるゲームのビデオが、ビデオ版とＬＤ版とであった場合、あなたはどちらを購入しますか。その理由も書いてください。
1．ビデオ版
2．ＬＤ版
3．両方買う
4．どちらも買わない
(理由：　　　　)

◆攻略ビデオ以外に、ゲーメストから出して欲しいニューメディア商品があったら書いてください。

※ご協力ありがとうございました。葉書をいただいた方には、抽選で粗品を送らせていただきます。

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

| | |
|---|---|
| 餓狼伝説2 定価 6,000円 | 本 |
| ワールドヒーローズ2 定価 6,000円 | 本 |
| 餓狼伝説2 最強バトル 定価 6,000円 | 本 |
| 餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円 | 本 |
| スーパーストリートファイターII 定価 6,800円 | 本 |
| 龍虎の拳2 定価 6,800円 | 本 |
| スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円 | 本 |
| ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円 | 本 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価 6,500円 | 本 |
| 真サムライスピリッツ 定価 4,800円 | 本 |
| バーチャファイター2 定価 4,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル 定価 5,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター 定価 4,800円 | 本 |
| 餓狼伝説3 定価 4,800円 | 本 |
| | 本 |

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

## コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　冊

条件　書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社　新声社

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル４Ｆ

株式会社　新声社
**ゲーメスト編集部**
**ニューメディア係**　行

(10月15日号)

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県 | |
| ①小学（　）年　②中学（　）年　③高校（　）年　④大学（　）年　⑤社会人　⑥その他（　） | |

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社
**ゲーメスト編集部**　行

(10月15日号)

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県 | |
| 1 小学（　）年　2 中学（　）年　3 高校（　）年　4 大学（　）年　5 社会人　6 その他（　） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |

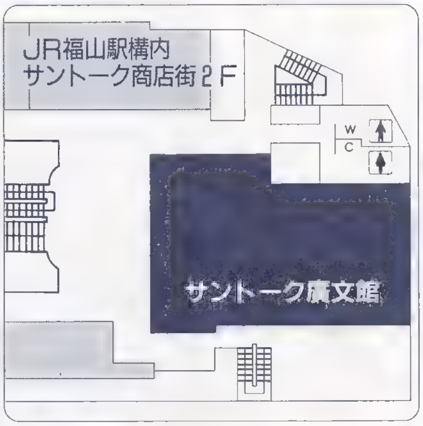
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1 書店　2 ゲームセンター　3 コンビニ　4 その他

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

# 今月の本屋さん：福山市サントーク廣文館

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326




**営業時間　10:00~20:00　第3水曜日定休**




広島県でかわいい店員とゲーメストムックのお店といえば、サントーク廣文館！たまに切らしていることもあるけれど、そこは店員の愛嬌で許してネ♡
福山駅の商店街の中にありますので気軽に寄ってください。注文もお受けしますし、電話注文でもOK！遠くの方には宅配システムもあります。とにかくまあ一度来てみなさい。かわいい!?店員一同、ご来店お待ちしておりますので、よろしくお願いします♡

# バックナンバーリスト

## ゲーメスト本誌

- No.114（'94年5月15日号）　500円
- No.130（'94年11月15日号）　530円
- No.134（'94年12月30日号）　530円
- No.136（'94年1月30日2月15日合併号）　550円
  - 付録：ゲーメストカレンダー
- No.137（'95年2月28日号）　550円
  - 付録：鉄拳マニュアル
- No.138（'95年3月15日号）　550円
  - 付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
- No.139（'95年3月30日号）　500円
- No.140（'95年4月15日号）　500円
- No.141（'95年4月30日号）　530円
- No.142（'95年5月15日号）　500円
- No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
  - 付録：餓狼伝説3ガイドブック
- No.145（'95年6月30日号）　550円
  - 付録：PERFECTⅣ
- No.146（'95年7月15日号）　550円
  - 付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- No.147（'95年7月30日号）　530円
  - 付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- No.148（'95年8月15日号）　530円
  - 付録：ストリートファイターZEROポスター
- No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
  - 付録：KOFポスター&ゲーセンMAP
- No.151（'95年9月30日号）　530円
- No.152（'95年10月15日号）　550円
  - 付録：'95AMショー最強ゲームはどれだ!!

## ゲーメスト増刊

- ストリートファイターII　1000円
  - 付録：描き下ろし巨大ポスター
- ストリートファイターIIダッシュ　1200円
  - 付録：ストIIダッシュポスター
- 餓狼伝説2
  - 付録：大張正己描きおろしポスター
- ワールドヒーローズ2　1200円
  - 付録：選べるマッドマン特大ポスター
- スーパーストリートファイターII　1280円
  - 付録：スーパーストII特大ポスター
- ギャルズアイランド3　1280円
  - 付録：ギャルズカレンダー
- スーパーストリートファイターII X　1280円
  - 付録：スーパーストII Xポスター
- ワールドヒーローズ2JET　1280円
  - 付録：WH2JETポスター
- 極上パロディウス　1280円
  - 付録：こいつ&あいつペーパークラフト
- ヴァンパイア　1380円
  - 付録：ヴァンパイアスペシャルポスター
- 真侍魂修羅絵巻　680円

## ゲーメストムック

- No.1　サウンドコンプリート　ストリートファイターII X　3500円
  - 付録：Macintosh対応CD-ROM
- No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　1280円
  - 付録：巨大ポスター
- No.3　豪血寺一族2　1680円
  - 付録：スーパーアレンジCD
- No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
  - 付録：真サムライスピリッツポスター
- No.5　バーチャファイター2 Act1　780円
- No.6　ダライアス外伝　980円
- No.7　スーパーリアル麻雀PⅤ　1980円
  - 付録：メッセージCD、描き下ろしポスター
- No.8　鉄拳　980円
- No.9　ギャラクシーファイト　980円
- No.10　バーチャファイター2　Act2　1380円
- No.11　ヴァンパイアファンター　1380円
  - 付録：描き下ろしハンターB2ポスター
- No.12　餓狼伝説3　1280円
  - 付録：テリーVSパッシュ激闘B2ポスター
- No.13　天外魔境真伝　1280円
  - 付録：B2サイズポスター
- No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
- No.15　鉄拳2 Act1　780円
- No.16　ストリートファイターゼロ　1380円
  - 付録：B2描き下ろしイラストポスター

※お求めは、書店注文か、ゲーメスト読者サービス部まで注文して下さい。

# ハイブリッド　グッズ取扱店

ゲーメストバックナンバーと言えば、やはり㋘屋！
当店では、バックナンバーはもとより増刊号、ムック、コミック、書籍関係も万全の品揃えです！もちろん、ゲーメストグッズも豊富に取りそろえております。
また、プレイステーションや、様々なゲームグッズを販売しておりますので、埼玉近県の方ぜひ一度お越し下さい。
皆さまのご来店心よりお待ちしております。

## チルコポルト　上尾㋘屋



●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●クウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585

●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264

●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016

●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481

●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588

●㈱アルケミックス　コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134

●スタンバイ　Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
ハイブリッドなゲーメストグッズ、消しゴムから、コスプレ用の衣装までいろんなゲーム関連グッズを用意しております。こんな商品を置いていただけるお店さんは、ご連絡下さい。
担当　営業部　岩永明紀　TEL　03（3293）9321

# スコアを出しにゲーセンへ行こう!

# 狙うぞ ハイスコア!! 2

8月13日現在

ハイスコア!! 2が始まって初めての夏休みでしたが、いろいろなところへ遠征をされたようです。より交流が生まれるといいですね。

## タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 2,746,900 | 大日本回せ回せ党岩手県支部支部長 BLT | レベル[illegible]1CA ダン有り |
| 2 | ストリートファイターZERO（サガット） | 2,288,700 | 今年の夏も熱かった 木幡・JOE太郎 | 1C ALL ダン君付き |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,972,900 | 新型常連DEB武神 | 1C、ALL |
| 4 | ドラゴンスピリット | 986,180 | 桃衣が好き♡ IHI㊧ | |
| 5 | V－V（ボンバー．Ver） | 7,309,600 | 宮城県から渡来してきた S・O | 151% |
| 6 | ハレーズコメット | 7,828,550 | カンスト届かず… BUG | R.33 |
| 7 | 首領蜂 | 19,408,890 | FJB－K.T | TYPE C 2－5 |
| 8 | スーパースラム（5分） | 172pts | もうダメかも知れない 木幡・JOE太郎 | 1C、ALL |

通信欄　さて、当店では週に一回、夜の8時ごろより、大会を開いています。格闘・マージャンetcで実施中!! 細かいことは、店内のポスターをみてください。現在、イメージファイト、ガンホーキ、バブルボブル、スノーブラザーズが動いています。

## パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,808,900 | 冷し中華始めました T・B | ALL 初期Ver |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,424,200 | 谷津 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,245,300 | VF2エリア大会出場おめでとう AKI | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（アドン） | 1,175,000 | かきごおり始めました メロン味のみ T・B | ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 6,628,180 | あべし 7百万できません | ALL ため分身 |
| 6 | バーチャファイター2（ラウ） | 1′25″50 | AKI 早く自由な生活を! | ALL |
| 7 | 龍虎の拳2（ユリ サカザキ） | 1,426,590 | C・G（華麗で豪快） | ALL |
| 8 | 天地を喰らうII（趙雲子龍） | 3,445,100 | いずみが一番 AZUMA | ALL |

通信欄　VF2対戦日記の最近AKIとC－Gは2人だけで対戦しています。この2人を熱くさせるプレイヤーの御来店を心よりお待ちしております。コスモAの皆様いかがお過ごしでしょうか。P.S.D&D誰かプレイしてください。　担当　サラ使いはじめた人

## ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95（アテナ・舞・京） | 291,970 | 松田No 3 | ALL |
| 2 | ストライカーズ1945（P－38）㊥ | 969,600 | KDO | 2－2 |
| 3 | ワールドヒーローズパーフェクト㊥㊙ | 12,606,200 | Ⓐ－SHURA | ALL マッドマン |
| 4 | 天外魔境真伝（戦国●丸）㊥㊙ | 11,260,200 | SAG | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,248,600 | 座長 | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（リュウ）㊥ | 1,357,200 | トロルキング | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO（サガット）㊥ | 1,255,700 | ZZZ | ALL |
| 8 | 鉄拳（ニーナ）㊥㊙ | 1′23″90 | 強化人間 | ALL ㊀51秒 |

通信欄

## ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,511,100 | MAD | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,451,100 | 「カツゲン友の会1号」 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,300,300 | MAD | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95（餓狼チーム） | 297,040 | AAA | ALL |
| 5 | バーチャファイター2（ラウ） | 1′17″27 | TZR | ALL |
| 6 | アウトフォクシーズ（ベティドゥー） | 13,442,000 | NMK | ALL |
| 7 | 極上パロディウス（ミカエル） | 4,087,200 | RAM | ALL 連付 |
| 8 | パックマン | 171,210 | ??? | ALL |

通信欄　●二学期が始まって約2週間。もう夏休みボケは治ったかな?夏休みの無かったZESTでは、豪鬼Tシャツが大人気。ほかのゲーメストグッズも予約受付中です。さあ君も夏休みのなかったZESTで人気グッズを手に入れよう! by休みのほしい担当

## ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,071,100 | HIBINO | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,204,200 | 馬場 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 930,400 | 久保田 | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（DAN） | 624,000 | 紀 | ALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95（テリー・京・リョウ） | 521,270 | 馬場 | ALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95（テリー・ラルフ・ハイデル） | 321,610 | 松原 | ALL |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95（チン・京・大門） | 253,400 | 龍次 | ALL |
| 8 | ワールドヒーローズパーフェクト（ネオ・ディオ） | 12,666,600 | 誠 | ALL |

通信欄　夏休みはみなさん、楽しい思い出を作りましたか?
新学期が始まりました。得意なゲーム、NEWゲームでハイスコアをガンガン出しましょう。

## ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ソドム）連なし | 1,904,400 | D.A | 1C ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン）連なし | 1,111,900 | MAD－MADOKA | 1C ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ'95（庵、舞、テリー）連なし | 342,300 | H.O | 1C ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95（京、舞、リョウ）連なし | 334,130 | D.N | 1C ALL |
| 5 | ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）連なし | 13,184,800 | K.T | 1C ALL |
| 6 | ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）連なし | 11,170,900 | T.T | 1C ALL |
| 7 | バーチャファイター2（アキラ）連なし | 9段（名人） | SRM 15段も出したよ! | 1C ALL 3分41秒37 |
| 8 | 天外魔境真伝（八雲）連なし | 1,144,600 | M.K | 1C ALL |

通信欄　7月9日オープン一周年記念餓狼3大会、7月23日ZERO大会に参加応援してくれらた皆さんありがとう。大変盛り上がりました。（SNKさん、カプコンさん景品協賛ありがとうございました）　店長KOF'95対戦台50円、ZERO2プレイ100円対戦台超熱く燃えてます。

## Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区北7条西2－7－1　☎（011）737－6887

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,813,400 | 苫小牧ゲームキング D.A | ダン使用 1コインALL |
| 2 | 天外魔境真伝 | 15,883,400 | MarkIII | 八雲使用 1コインALL |
| 3 | ツインビーヤッホー | 13,965,720 | KRL－バイキン | Special 1コインALL |
| 4 | ストライカーズ1945 | 902,900 | LOT－へろへろ－G | ライトニング 2－1 |
| 5 | バーチャストライカー | +13 | AUM 30人勝ち抜き+13 | ALL30人抜き VS台使用 |
| 6 | ジャッキーチェン | 青7枚赤3枚 | 札幌ユーロ流れません Soc'.ホムユーロ | 1コインALL ストレートWIN |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 | スコア募集中 | 対戦台とシングル台フルで動いてます。 | |
| 8 | ドラグーンマイト | スコア募集中 | こちらのスコアもまっています。 | |

通信欄　ぷよぷよファンのみなさん。パロでは今一番盛上がっているのが、「ぷよぷよ通」の対戦乱入台です。ぷよ協会公認店です。
ぷよぷよが強いと思っているあなた!ここに来て自分の弱さを知ってください。札幌駅JR北口出て右手すぐ（ローソンとなり）　益村

## ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エジホン探偵事務所 | 99 | 竜飛翔 | 初級 ALL |
| 2 | マジカルドロップ | 62,062 | 井ノ頭ザンギ | プリエステス ALL |
| 3 | ストライカーズ1945 | 839,000 | D³ | 震電 2－1 |
| 4 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,437,000 | R,H | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,404,400 | B・B | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ダン） | 1,314,000 | DuO | ALL |
| 7 | ワールドヒーローズパーフェクト（ジャンヌ） | 10,645,000 | 根餓死 | ALL |
| 8 | ツインビーヤッホー | 5,235,440 | へきるがいちばん | ノーマル ALL |

通信欄　ファイナルアーチ2週間でなくなりました。ク●ゲーはすぐなくなるすばらしいゲーセンです。大型筐体が入らないのが難点だけど…というわけで新作続々入荷中です。（マジで）　by 2木

## バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,435,600 | Y.O | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,332,000 | K.忍 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,329,600 | Y.O | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（豪鬼） | 1,241,200 | S.K | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,111,000 | D.FEIL | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（アドン） | 997,900 | Y.O | ALL |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 357,610 | L・O・N | ALL（レベル3）ライバルチーム |
| 8 | サイバーサイクルズ（上級） | 3′52″776 | MAH | WILD HOG |

通信欄　トーゴ北日本バンデット苫小牧駅前店マタマタ登場!ゲームもやるならバンデット、年中無休でやってます。札幌狸小路1丁目にもバンデット狸小路店があるよ!　尚、対戦台で熱くなっても決して筐体にハつ当たりしちゃあきへんで〜。　by　じっちゃん

## 琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（連無し） | 2,937,200 | ロードスの騎士 | フェリシアALL 1コイン |
| 2 | ヴァンパイアハンター（連無し） | 2,645,900 | CATねこさぶろ− | フェリシアALL 1コイン |
| 3 | ストリートファイターZERO（連無し） | 1,454,800 | H．KODA♡美奈子 | リュウALL 1コイン |
| 4 | ツインビーヤッホー（連無し） | 6,693,230 | 佐々木弘 | プラクティス 1コインALL |
| 5 | ツインビーヤッホー（連無し） | 3,037,410 | H．KODA♡美奈子 | ノーマル 1コイン5面 |
| 6 | ツインビーヤッホー（連無し） | 813,770 | 神城綾花 女性の方もどうぞ。 | ノーマル 1コイン2面 |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95（連無し） | 339,350 | Ito | ALL 1コイン舞 ダイモンルガール |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95（連無し） | 252,050 | 村田直人 | ALL 1コイン舞 ビリーハイデルン |

通信欄　VF2、1や鉄拳2、ドラグーンマイトなどなど新作ゲームドンドン入荷してます。レトロファンにはパックマン、ペンゴなど懐かしいゲーム4台可動中。インディー500、レイブレーサーなども大人気です。
…お客さんの意見とか聞きたいので気軽に話しかけてね

## プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,088,600 | H.M | ALL 2勝 DAN出現 |
| 2 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 986,300 | H.M | ALL 2勝 DAN出現 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ダン） | 1,041,500 | Y.F | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,216,300 | Y.F | ベガ DAN出現 |
| 5 | 天外魔境真伝（八雲） | 1,148,800 | N.M | ALL |
| 6 | セルフィーナ | 996,800 | H.M | 25面 |
| 7 | ソンソン | 1,190,240 | KEN－はやし君 | 3周目 |
| 8 | スターフォース | 5,930,600 | KEN－はやし君 | 55面㋹無し |

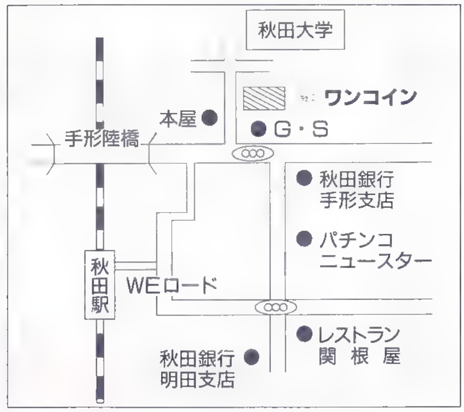
通信欄：このスコアが載る頃には、秋の新作がたくさん発表されていると思います。ハマれるシューティングゲームなどを期待しております。カプコン、SNK、とくにサン電子さんの新作に期待しております。AMショー楽しみですね。　文章がかたい、by N. S

## ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（パイ） | 1'24"31 | PAL | 1CALL |
| 2 | バイパーフェイズワン（㋹あり） | 2,502,306 | T.Y | 7面 |
| 3 | マッハブレイカーズ（ラピットジャンプ） | 12"28 | DEVIL | マサラ使用 |
| 4 | ワールドヒーローズパーフェクト（エリック㊙あり） | 12,929,800 | A－A | 1CALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,067,200 | RYO | 1CALL |
| 6 | ストライカーズ1945（㋹あり） | 725,300 | HIA | 8面 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：9月24日（日）にストZERO対戦大会やります。エントリー受付中！高崎アキラ様、負け犬一同よりお待ちしておりますのでまた来店してください。VF2強者求ム!!　by 常連一同、店長




## ゲームソニックビーム

千葉県松戸市松戸1172－1　☎（0473）60－2008

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エアコンバット22 | 975,279 | JHR | 128Kill ドックファイト |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,514,200 | オヤジ | リュウまで |
| 3 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,709,100 | Who? | 1コインALL |
| 4 | ツインビーヤッホー（連なし） | 6,036,330 | PONだ!!氏に感謝! 小無月愛理－VXI㊥ | 1コインALL |
| 5 | バブルシンフォニー（クルルン） | 13,015,700 | FeliCia!のこと チキン師匠 | 1コインALL 残7、連ナシ |
| 6 | 天外魔境真伝（八雲） | 15,621,700 | TDC総帥 | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

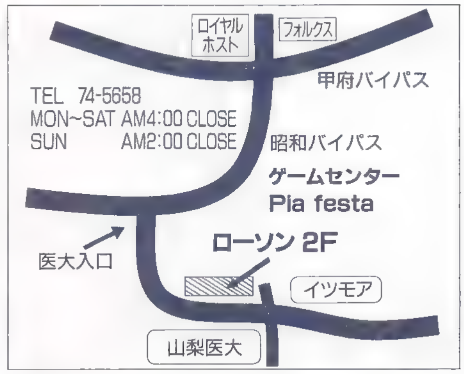
通信欄：

## トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎（0273）25－2906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 2,063,200 | 魔B党－㊊ARU | 1C ALL P×4　春麗 |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,911,100 | SnRun－Y | 1C ALL ケン |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,769,400 | 魔B党－党首 | 1C ALL アドン |
| 4 | 天外魔境真伝 | 18,435,600 | 魔B党－㊊ARU | 1C ALL ㊙　極楽太郎 |
| 5 | 天外魔境真伝 | 15,440,100 | 魔B党－㊊ARU | 1C ALL ㊙　大蛇丸 |
| 6 | 天外魔境真伝 | 13,504,300 | SnRun－Y | 1C ALL ジライア |
| 7 | パズルボブル | 46,841,280 | SOLID－S.S | 1C ALL |
| 8 | ファイナルロマンス2 | ALL | ムナコJACKY ジョー井沢 | 1C |

通信欄：




## ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908－3　☎（0473）66－0801

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカー1945（スピットファイア） | 1,374,600 | イサム!! | ST－2－5 連付き、1周101万 |
| 2 | ストライカー1945（メッサーシュミット） | 1,041,300 | COLL－ZVR | ST－2－2 連付き　90万 |
| 3 | ストライカー1945（ゼロ戦） | 991,200 | KSD－SAI－1 R:C | ST－2－1 連付き、93万 |
| 4 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 8,169,530 | 合い言葉はBUU!!－新人 | ST－ALL 連付き、ばくだん |
| 5 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 2,000,100 | UFO－ハゼ | ST－ALL P×13ダン乱入 |
| 6 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,842,900 | KLS | ST－ALL P×12、ダン有 |
| 7 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,605,700 | KLS | ST－ALL P×6、ダン有 |
| 8 | エジホン探偵事務所（上級） | 242 | イサム!! | ST－ALL 金もらったぞ |

通信欄：新作入荷情報、KOF95、鉄拳2、あっかんべえだぁ入ってます。

## ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎（0286）55－6150

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ㋹なし） | 1,099,400 | ??? | 1コインALL マニュアル |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン連なし） | 1,454,500 | H.S | 1コインALL マニュアル |
| 3 | ストリートファイターZERO（チュンリー連なし） | 1,270,700 | S.M | 1コインALL マニュアル |
| 4 | ストリートファイターZERO（ソドム㋹なし） | 1,380,600 | ソドム120日 | 1コインALL マニュアル |
| 5 | 風雲黙示録（獅子王㋹なし） | 538,800 | T.A | 1コインALL |
| 6 | 風雲黙示録（チュン㋹なし） | 507,800 | オールACE | 1コインALL |
| 7 | 餓狼伝説3（テリーボガード㋹なし） | 2,125,600 | T.A | 1コインALL |
| 8 | 鉄拳（ニーナ㋹なし） | 2'13"00 | you－na | 1コインALL |

通信欄：●各種ビデオゲーム大会、ビリヤード大会、毎月やっています。くわしいことはTELしてネ！
●御幸ヶ原店、大田原店もヨロシク。　by やなぴぃ

## ゲームタウン

福島県福島市万世町1－26福電ビル1F　☎（0245）21－5396

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95（チン、京、タクマ） | ALL | MAC－誠 | 1CALL 必付き |
| 2 | ストリートファイターZERO（ソドム、連付き） | 1,762,200 | MAC－誠 | 1CALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ローズ、連付き） | 2,096,200 | 中盤ボロボロ MAC－誠 | 1CALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ケン、連付き） | 1,734,700 | COOD－NGS | 1CALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（リュウ、連付き） | 1,503,700 | COOD－H.N | 1CALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,912,600 | K.S | 1CALL |
| 7 | ドラグーンマイト（レジー、連付き） | 941,100 | 期待の新人 COOD－NGS | 1CALL シングルモード |
| 8 | 鉄拳2 | 募集中です | スコア募集してます | |

通信欄：夏休み中、遊びに来てくれた方々どうもです。また遊びに来てくださいませ。

## TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2（シェール） | 5'11"68 | AM1 | ALL |
| 2 | 鉄拳2（キング） | 4'04"76 | T.O | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,792,200 | SKO | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,098,500 | REI | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（春麗） | 897,300 | T.I | ALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95（龍虎チーム） | 344,030 | SKO | ALL |
| 7 | バーチャファイター2（カゲ） | 1'34"02 | ONI | Bクリア　初級 |
| 8 | パズルボブル | 16,950,920 | KAI | 28面 |

通信欄：当店では最近、申請者が少なくなってきています。皆さん、遠慮しないでスコアが出たときは店員にお伝えください。ウチではハイスコア申請の特典として2クレジットを差し上げてます！よろしくね♡

## アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2 | 1'32'23 | Y.K.K | アキラ 1コインALL |
| 2 | バーチャファイター2 | 1'33"97 | KEN | ラウ 1コインALL |
| 3 | 鉄拳2 | 2'03"25 | IRT | ロウ 1コインALL |
| 4 | 鉄拳2 | 2'33"63 | KEN | キング 1コインALL |
| 5 | レイブ・レーサー | 2'17"009 | S14 | マニュアル 最上級T.T. |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,469,800 | Y.K.K. | ケン 1コインALL |
| 7 | 天外魔境真伝 | 9,172,000 | 沼尻さん | 八雲 1コインALL |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ95 | 414,880 | M.N. | 餓狼チーム 1コインALL |

通信欄：人気ゲームも出揃って本当に熱い夏でした。9月には、レイブレーサー、鉄拳2のゲーム大会も予定しています。又、第2回ゲームトライアスロンも予定していますのでお楽しみに。店舗へのご意見等ありましたらコミュニケノートに書き込んでください。

## プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,284,800 | 茶色のザベル | 1コインALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,319,600 | 会長T・E | 1コインALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,345,200 | Y・H | 1コインALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,755,200 | 副会長T・E | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,188,300 | Tom | 1コインALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,202,400 | CCB | 1コインALL |
| 7 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,236,000 | 副会長T・E | 1コインALL |
| 8 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,201,900 | Tom | 1コインALL |

通信欄：ついにVH2が対戦台になり、ほかにもストZEROやKOF95などますます対戦が盛り上がりをみせております。毎月2回の対戦大会は、これらを実施する予定ですので、是非御来店ください
豊蔵の弟子

## ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

| | GAME | Hi-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー | 2'15"839 | スーザン鈴木様 | 最上級T・T<br>M・T１人プレイ |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,544,000 | ??? | サガット　ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,254,200 | ??? | ケン　ALL |
| 4 | ワールドヒーローズパーフェクト | 14,701,000 | 合宿前でよかった<br>K・N　永井 | NEO－DIO<br>ノーマル　ALL |
| 5 | ワールドヒーローズパーフェクト | 14,699,300 | 破壊大王　京紀 | エリック<br>ノーマル　ALL |
| 6 | ワールドヒーローズパーフェクト | 12,512,300 | K・N　勝義 | ジャンヌ<br>ノーマル　ALL |
| 7 | 天外魔境真伝 | 12,508,500 | みつさん | 八雲<br>ラスボス落ち |
| 8 | 餓狼伝説３ | 1,872,700 | 頑張りましたK・N | テリー　ALL |

通信欄：ぷよ通の対戦が、とても熱いです。特に、火曜会はすごい盛り上がりで、10才で15連鎖をこなす「ちびぷよ」が頑張っております。腕に自信のある方、お待ちしています。そのほか、VF２、KOF'95、ストZERO、それぞれ平日夕方が対戦で盛り上がってます。

## ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３－24－３高橋ビル１Ｆ　☎（03）3558－9766

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO<br>（連無　ガイ） | 1,592,200 | TMZ－拍手のジェフ | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO<br>（ソドム） | 1,607,900 | TMZ－ACE福島 | ALL |
| 3 | 首領蜂<br>（連付　TYPEA） | 21,748,820 | H.S | 2－4 |
| 4 | 首領蜂<br>（連付　TYPEC） | 25,216,580 | H.S | 2－5 |
| 5 | 美少女戦士セーラームーン<br>（連無　ジュピター） | 1,591,800 | KURARA | ST８ |
| 6 | ストライカーズ1945<br>（連付　P－38） | 770,500 | KURARA | ST８ |
| 7 | 天外魔境真伝<br>（連無　八雲） | 20,716,100 | そんし | ALL |
| 8 | レイブレーサー<br>（最上級　T.T） | 2'21"629 | KAJI | ALL |

通信欄：鉄拳2．ドラグーンマイト，レイブレーサー入荷しました。
格闘に関しては狂ったヤツラが多いのご対戦しに来てください。
特にVF2．Hは対戦もりあがってます。（KOF95も）
コメント担当相沢

## ゲームプラザメッセ102四街道

千葉県四街道市四街道１－２－１チェリープラザ１Ｆ　☎（043）422－6070

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サイバーサイクルズ<br>（GREEN HILL） | 2'05"582 | GALAXIAN'命<br>AYA－MJ | １C ALL<br>ペンギン使用 |
| 2 | サイバーサイクルズ<br>（NEO YOKOHAMA） | 3'44"30 | NEQ in<br>てやんでぇ NET | １C ALL<br>ペンギン使用 |
| 3 | ヴァンパイアハンター<br>（Le'－Lei　連なし） | 1,726,400 | まだまだイケる!<br>YSR－KAN | １C ALL<br>Ⓟ×17 |
| 4 | ヴァンパイアハンター<br>（Gollon　連なし） | 1,547,400 | NIN | １C ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター<br>（donovan　連なし） | 1,420,600 | NIN | １C ALL |
| 6 | バーチャファイター２<br>（KAGE　連なし） | 1'21"97 | YSR－ときわ ㊫<br>メッセの㊩ | １C ALL |
| 7 | バーチャファイター２<br>（SARAH　連なし） | 1'29"71 | YSR・YLR－<br>KAN㊧ | １C ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO<br>（RYU） | 1,213,800 | YSR－KAN<br>西瓜　竜（笑） | １C ALL |

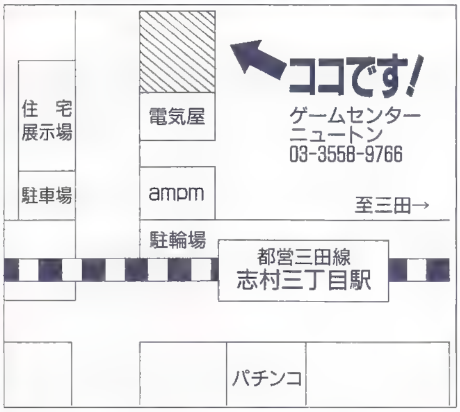
通信欄：○ZERO、KOF95、あっかんべーだのスコアー募集中！！
○R－TYPE・LEO、RAYFORCE、STAR　BLADE、などのゲームもあります。来てみてくれ！！
by　店長

## ゲームパーク江古田１・２Ｆ店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル　☎（03）3993－0084

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マジカルドロップ | 99,998 | こばやし<br>２面でカンスト | ６面<br>プリーステス |
| 2 | パズルボブル | 31,475,630 | KAIL<br>よろしく | ALL |
| 3 | 登竜門 | 1,112,440 | 君のための愛の死者（笑）るたまあ | ALL |
| 4 | ばくばくアニマル | 306,935 | 「町越かおる」は<br>るたまあ | ALL |
| 5 | エメラルディア<br>（㊥付） | 2,251,963 | またKAIL<br>とりあえず300万!! | ALL<br>レベル135 |
| 6 | ヴァンパイアハンター<br>（フェリシア） | 1,834,000 | えるな | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター<br>（モリガン） | 1,793,000 | アテナ同盟<br>with SIN | ALL |
| 8 | モータルコンバットII<br>（Ver.3.1） | 10 WINS N<br>A ROWスコーピオン | Mileena<br>最っ高♡MMS | ALL |

通信欄：1943（㊥付）／2887250D'・R，スラムダンクスーパースラム／140（海南）FLR命！，アサルト／54990050' S（順に最終面、ALL，11面）ほか、多数の申請ありがとうございました。レゲー、大会、GPNなど続行中、元気ですよ




## アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534　☎（0475）22－9351

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャストライカー | +18 | KHP | アルゼンチン使用<br>１コインALL |
| 2 | ストリートファイター<br>ZERO（ナッシュ） | 1,463,100 | S.S | １コインALL<br>ダン出し |
| 3 | ストリートファイター<br>ZERO（アドン） | 1,438,700 | ZBL | １コインALL<br>ダン出し |
| 4 | ストリートファイター<br>ZERO（ケン） | 1,325,400 | S.S | １コインALL<br>ダン出し |
| 5 | アウトフォクシーズ<br>（ベティ・ドー） | 12,944,000 | T.A | １コインALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（テリー、京、舞） | 338,220 | 一応ハイスコアラーの<br>TKO. | １コインALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：レイブレーサー入荷しました。１ゲーム50円ですので、どうぞ１度遊んでみてはいかがでしょうか。ハイスコアラーも募集しています。
by　店員ZYX

## アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎（0425）76－3362

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO<br>（ケン） | 916,500 | H.S | １コインALL<br>ノーマル |
| 2 | サイバーサイクルズ<br>（中級マシン） | 3'48"445 | K.M | 上級コース |
| 3 | ぷよぷよ通 | 407,396 | T.M（みくりや） | ALL　１coin<br>14連鎖439ぷよ |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（ブラジルチーム） | 284,060 | モンチッチ大魔王 | １coinALL<br>ブラジルチーム |
| 5 | ストライカーズ1945<br>（メッサージュミット） | 260,600 | ナコト | 100in３面 |
| 6 | ストリートファイターZERO<br>（リュウ） | 617,400 | 王　朱留 | １coinALL<br>ノーマル |
| 7 | PANG!3 | 641,900 | You | ノーマル　20面<br>パワーファイヤー |
| 8 | ドラグーンマイト | 新作 | 入ったで～ | コナミ |

通信欄：イラストコーナーで毎月、テーマ別でコンテストをしています。

## アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂<br>（CTYPE） | 14,882,930 | G.C.A－T.T | ２－４<br>連付 |
| 2 | ストリートファイターZERO<br>（ゴウキ） | 1,532,000 | B.L.K | ALL |
| 3 | ワールドヒーローズパーフェクト<br>（NEO－DIO） | 20,221,500 | G.C.A－Z－? | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（タクマ・テリー・リョウ） | 312,750 | 鬼の山田 | ALL |
| 5 | レイブレーサー<br>（初級） | 2'19"461 | つよし | 完走 |
| 6 | レイブレーサー<br>（中級） | 2'33"291 | 井田邦彦 | 完走 |
| 7 | レイブレーサー<br>（上級） | 3'25"055 | すどう | 完走 |
| 8 | レイブレーサー<br>（最上級） | 2'17"707 | 山崎 | 完走 |

通信欄：大変長らくお待たせ致しました。当店にも初めてカーレースの（レイブレーサー）がツインタイプで入荷しました!!今まで皆様からの熱き要望にやっとお答えすることが出来ました。これもそれも常連や数々のお客様のたまものと、心より感謝致します。店長より

## アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　１Ｆ　☎（03）5398－3503

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 豪血寺一族２<br>（ちんねん） | 1,556,200 | T.Sブラちゃん | ラストボス迄 |
| 2 | バーチャファイター<br>（フェリシア） | 2,267,300 | スタジャン　NO13<br>９番 | 「ALL」 |
| 3 | バーチャファイター<br>（ビシャモン） | 1,167,600 | ターザンイタニ<br>２号 | フォボス迄 |
| 4 | バーチャストライカー<br>（ブラジル使用） | +13 | Y・F | 「ALL」 |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（リョウ・テリー・ビリー） | 277,000 | 丹野君 | 「ALL」 |
| 6 | バーチャファイター<br>（カゲ） | 2'21"29 | スタジャンNO139<br>番 | 「ALL」 |
| 7 | ストリートファイターZERO<br>（ケン） | 884,700 | スタジャンNO139<br>番 | 「ALL」 |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（エイジ・タクマ・クラーク） | 322,580 | T.1 | ルガール　迄 |

通信欄：６月下旬に新台入替えを行い新作ゲームからOLDゲーム迄、多数入荷しております。尚、６月25日の無料開放に御来店くださいましたお客様には御迷惑をおかけしました。ぜひ、対戦台への乱入とハイスコア－申請多数募集ですので一度遊びに来てください。　店長

## GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３　☎（0424）24－4622

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳２<br>（キング） | 5'33"53 | 石野庭球 | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO<br>（豪鬼） | 1,260,200 | カズオ | ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>（ビリー・庵・紅丸） | 348,120 | サマーソルトジェル | ルガールまで |
| 4 | ストライカーズ1945<br>（P－38ライトニング） | 815,500 | 超極上パイロット<br>し・の・ぶ | ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー<br>（プラクティス） | 4,760,040 | Beeメイツ古哉 | ５面まで<br>（ため分身） |
| 6 | レイブレーサー<br>（最上級コースT.T） | 2'27"032 | スタッフカゲ | MT使用<br>BL48"012 |
| 7 | レイブレーサー<br>（最上級コース） | 2'38"862 | NAP | MT使用<br>BL52"067 |
| 8 | サイバーサイクルズ<br>（ネオヨコハマ） | 3'46"870 | マーシャル杉山 | BARI－ペン |

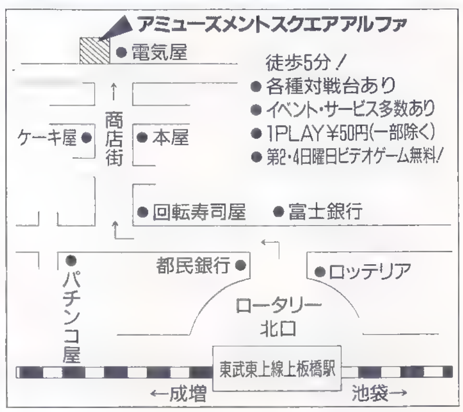
通信欄：対戦、ドライブ、パズル、各種ゲーム充実してます。ノートも用意しました。メダルゲームも安いっス、土曜日の夜は対戦が超熱っス、腕自慢の猛者の来店お待ちしています。西武池袋線ひばりが丘駅南口徒歩３分。　by店長ジャッキー

## 東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８－15－３　☎（03）5668－8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ネビュラスレイ | 2,898,810 | OMK－FET | ALL　連付 |
| 2 | P－47　ACES | 4,406,350 | OMK－FET | ALL　連付<br>サンダーボルト |
| 3 | ストリートファイターZERO<br>（ソドム） | 1,902,300 | GSM－亀 | ALLR×24<br>P×10　ターボ２設定 |
| 4 | ストリートファイターZERO<br>（サガット） | 1,353,300 | I,N改灰 | ALLP×４<br>R×17　連付 |
| 5 | ストライカーズ1945<br>（震電J７） | 1,508,000 | 金塊マニア | ２－６<br>１周102万　連付 |
| 6 | 首領蜂<br>（タイプB） | 31,669,800 | OMK－飛べ飛べ<br>ハッチーSAN | ２－５<br>CAPA×６ |
| 7 | 首領蜂<br>（タイプC） | 31,298,080 | NLB－ALT－㋟ | ２－５<br>CAPA×６ |
| 8 | ツインビーヤッホー | 8,153,750 | STG－バカ㊅リーヤ | PRACTICE<br>ALL　連付 |

通信欄：



## プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8 プラザアピア1F ☎(054) 263－8604

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945 (P-51) | 1,379,600 | AUM-G.T | 2－5 (連) |
| 2 | ストライカーズ1945 (ZERO) | 1,195,600 | KSC-邁之字元帥 | 2－4 (連) |
| 3 | ストライカーズ1945 (P-38) | 1,148,400 | 耳金ナインティーフォー | 2－3 (連) |
| 4 | ストライカーズ1945 (Bf-109) | 1,122,900 | えせFUN 1号 | 2－4 (連) とりあえず面数 |
| 5 | サイバーサイクルズ (ネオ,ヨコハマ SoLo) | 3'36"867 | SPREAM-FKS | ALL N-SP 超安全運転 |
| 6 | サイバーサイクルズ (グリーンヒル SoLo) | 2'01"652 | チュッIFUN | ALL N-SP |
| 7 | アルペンレーサー (上級T.T) | 2'02"641 | えせFUN 1号 | 旗門100% まあいいでしょう |
| 8 | 鉄拳2 (ボールフェニックス) | 7'41"55 | ○○ゲーに燃え² | ALL 初クリア 400円以上 |

通信欄

## IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間3－11－18タニイビル1F ☎(0462) 77－8329

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 (サイコ,ジャーチーム (必)付) | 338,410 | 京八八でパーフェクト ICS-S.S | ALL P×9 |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ'95 (エディオ,ヨオ,マイ,チン(必)付) | 227,260 | ICS-S.S | ALL P×6 |
| 3 | ストリートファイターZERO (ソドム) | 2,016,400 | ICS-AHO | ALL P×13 5倍×4 |
| 4 | ストリートファイターZERO (ローズ) | 1,841,900 | ダン・ダン・ダン ICS-RAY | ALL P×13 |
| 5 | ストリートファイターZERO (ケン) | 1,812,800 | ICS-AHO | ALL P×7 5杯×4 |
| 6 | 餓狼伝説3 (テリー,(必)付) | 1,673,400 | ICS-S.S | ALL S×10 ストレート 緑 |
| 7 | 餓狼伝説3 (マノー,(必)付) | 1,273,300 | あとはストレート ICS-S.S | ALL S×7 緑 |
| 8 | ハイパースポーツスペシャル (総合 (連)付) | 109,740 | NAOKI.T | ALL |

通信欄　ストリートファイターZERO、待望の1人プレイ台入荷!これでじっくりハイスコアが狙えるようになりました。というわけで、大和市近辺のハイスコアラーの皆様、是非スコア出しに来てください。(店):K2

## IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎(03) 5497－6971

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター (フェリシア) | 1,897,800 | AHOの友人 AHC | ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター (オルバス) | 1,386,900 | K.D | ALL |
| 3 | ワールドヒーローズパーフェクト (ラスプーチン) | 11,710,700 | AHOの友人 AHC | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95 (舞・アテナ・チン) | 326,300 | AHOの友人? ICS-S.S | ルガールまで |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95 (オメガルガール・草薙・ハイデルン) | 228,360 | しょうこうChan Comeback! | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO (チェンリー) | 1,245,800 | しょうこうChan Love | ALL ダン有 |
| 7 | ストリートファイターZERO (ソドム) | 1,525,000 | AHC | ALL |
| 8 | | | | |

通信欄　今回のスコアが発表されるころには、鉄拳2が入荷してると思いますのでみなさん、ぜひ御来店してください。VF2、ストZEROの対戦も、盛り上ってます。 by:(店)

## プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13－22 ☎(0545) 64－0122

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,445,500 | マツタケ | リュウ ALL |
| 2 | ストリートファイタ-ZERO | 1,368,700 | マツタケ | ケンALL |
| 3 | ストリートファイターZERO | 2,037,000 | マツタケ | ソドム ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,060,400 | アッキッキー | ゴウキ ALL |
| 5 | ストリートファイタ-ZERO | 1,669,100 | ABC | サガット ALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 307,400 | マツタケ | 主人公チーム ALL |
| 7 | 天外魔境真伝 | 5,371,600 | GFR | 八雲 5面 |
| 8 | 水滸演武 | 1,465,900 | GFR | 林沖 ALL |

通信欄　当店のハイスコアレベルをあげてくれる人、ぜひ遊びに来てください。当店では、テレビゲームはALL50円なので、スコアがのびない人も気軽に遊びに来てね!!

## ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町1－7　明王ビル1F ☎(0463) 84－5114

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO (リュウ) | 1,817,300 | GP03/ PLE.PLE | ALL ダンあり |
| 2 | ストリートファイターZERO (ローズ) | 1,843,400 | HCS-十兵衛 | ALL ダンあり |
| 3 | ツインビーヤッホー (プラクティス) | 7,302,370 | JJC-SHM | ALL ため(分) |
| 4 | ツインビーヤッホー (ノーマル) | 6,847,160 | BRS-GOE | ALL ため(分) |
| 5 | ガンバード (マリオン) | 1,051,500 | MEE-ELN(か) | 2－4 |
| 6 | 餓狼伝説3 (テリー) | 1,803,500 | SIZ | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター (アナカリス) | 1,400,700 | KRS-ELF | ALL |
| 8 | ダライアス外伝 (Zゾーン)連なし | 9,829,630 | XAP | ALL ノーミス C×3 B×4 |

通信欄　スコアラー募集中です。特にシューターの方。また、対戦マニアの方も募集中です。腕に自信のある方はぜひご来店を。
また、コミュニケーションノートもありますので常連以外の方も遠慮なさらずに使ってください。 byコロッケはポテト派の店員B

## GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル1F・B1 ☎(0423) 9－0095

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2 | 1'13"33 | ROZ | ラウ使用 |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,569,600 | ROZ | KEN ALL (ダンアリ) |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,455,500 | 鈴木 | ソドム使用 1CALL |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,231,700 | FDH | サガット使用 1CALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 335,970 | KEN | 1CALL 使用キャラ不明 |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 373,580 | ROZ | ルーガル,テリー チンゲンサイ使用 |
| 7 | ぷよぷよ通 | 342,606 | ALL13連鎖510ぷよ 山形J&Bより | 山形のJ&Bさん ありがとう! |
| 8 | レイブ・レーサー | 2'27"765 | IIJ | 最上級コース |

通信欄　当店では只今、ストIIゼロとKOF95、VF2の対戦が大変盛んです。腕に自信のある方、格闘ゲームの好きなあなたの御来店をお待ちしております。また、当店主催のVF2大会優勝者である、横谷さん、吉見さん、ストゼロ大会優勝の仁野平君、おめでとう!

## ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央2－7－9 ☎(0268) 25－0835

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO (ケン) | 1,189,500 | DYB-リオ | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO (ローズ) | 1,400,100 | DYB-リオ | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO (ソドム) | 1,839,900 | 穴うめ1号 | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター (デミトリ) | 1,869,900 | DYB-リオ | ALL 2BVer |
| 5 | ヴァンパイアハンター (ガロン) | 1,819,600 | 穴うめ2号 | ALL 2BVer |
| 6 | ヴァンパイアハンター (レイレイ) | 1,805,100 | ち_ぼ佐塚(店) (家出予定) | ALL 2BVer |
| 7 | ヴァンパイアハンター (ビクトル) | 1,412,300 | DYB-リオ | ALL 2BVer |
| 8 | 鉄拳2 | | 入荷したよ | |

通信欄　Tiny-DILさん、いつも来店ありがとうございます。
自分も京都へ遊びにいってみたいものです。(でも受験が…)
by佐塚(店)

## アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－1 ☎(0552) 43－7967(本店)

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 315,390 | YS? | ALL チーム不明 |
| 2 | レイブレーサー (初級T・T) | 2'19"084 | アイアン加賀 | |
| 3 | レイブレーサー (中級T・T) | 2'36"071 | アイアン加賀 | |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,278,700 | T.T | ALL ケン |
| 5 | 餓狼伝説3 (テリー) | 2,037,700 | T.T | ALL S×21 27-1-0 |
| 6 | ガンバレット (初級) | 201,554 | H.K | ALL |
| 7 | ナイトUSA (初級) | 2'13"32 | RYO | TA(マニュアル) |
| 8 | ワールドヒーローズパーフェクト | 10,855,700 | BUU | ALL でか マッドマン |

通信欄　弱小軍団・黄色い救急車のK(中3)に聞きました。「おれのヒッグマグナムでボロボロにされてやるぞ!だてにトイレの前にチャリンコおいてねーぜ部活なんてクソくれーだぜパーロー弱くなきゃ男じゃねぇ」だそーです。強い人もいるので皆来るのだ!! by玄関

## プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎(045) 252－1164

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー | 2'16"655 | SIN | |
| 2 | サイバーサイクルズ | 3'48"364 | SRC | ネオヨコハマ 初級バイク |
| 3 | マジカルドロップ | 53,654 | DIE | 5人目 |
| 4 | ワールドヒーローズパーフェクト | 13,565,100 | JYU | Jカーン ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,321,900 | TKS | ケン ALL |
| 6 | 首領蜂 | 27,164,220 | ILG-DEN | Cタイプ 2－4 |
| 7 | ストライカーズ1945 | 1,266,100 | ECM－SSI－SL | Bf-109 2－5 連付 |
| 8 | ヴァンパイアハンター | 1,770,400 | N・M | モリガン ALL |

通信欄　ハイスコアの集計などをしておりますが当店は「下手クソだけどゲーム大好き!」という人に優しい店を目指してますので集計の対象外の機械は基本的に設定を甘くしています。最近のゲームのムズさについてゆけない方、一度当店にお越しあれ。

## GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北4－14－19 ☎(058) 276－9294

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天外魔境真伝 (絹) | 11,852,900 | G・C-FAM | ALL (必)付 D×1 |
| 2 | ヴァンパイアハンター (ガロン) | 2,694,000 | G・C-MSK | ALL (連)付 |
| 3 | 豪血寺一族2 (才蔵) | 4,817,500 | G・C-VMA | ALL (連)・(必)付 S×28 D×5 |
| 4 | 豪血寺一族2 (キース) | 6,243,100 | G・C-CYA | ALL (連)・(必)付 S×28 D×6 |
| 5 | 豪血寺一族2 (アンジェラ) | 4,490,900 | G・C-HIS(店) | ALL (連)・(必)付 S×28 D×2 |
| 6 | 豪血寺一族2 (サハド) | 4,054,300 | G・C-MSK | ALL (連)・(必)付 S×27 |
| 7 | 豪血寺一族2 (クララ) | 5,075,200 | G・C-きみちゃん | ALL (連)・(必)付 S×26 D×9 |
| 8 | 豪血寺一族2 (千遊) | 3,950,900 | G・C-CYA | ALL (連)・(必)付 S×24 D×3 |

通信欄　祝!一部昇格へ!
おめでとうございます!
by 編集部ハイスコア担当

## ゲーム　コンドル1&2

静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎(054) 253－0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーベルランド | 1,295,380 | ハカイダー | 1コイン ALL |
| 2 | ストライカーズ1945 (P-51 ムスタング(連)付き) | 1,175,100 | G・T | 2－3 |
| 3 | 首領蜂 (タイプC (連)付き) | 18,967,970 | どっかの店員 SYG | 2－4 100HIT |
| 4 | コズモギャング ザ・パズル | カンスト | こにゃた | コズモ 4539 レベル 432 |
| 5 | レイフォース | 5,577,100 | じょにぃーうめ | 1コイン ALL ステレオ仕様 |
| 6 | ストリートファイターZERO (ケン) | 1,435,600 | かずい | 1コイン ALL ダン無し |
| 7 | ツインビーヤッホー (ノーマルモード(連)付き) | 4,512,450 | EFG | 6面 ためバクダン使用 |
| 8 | 殿様の野望2 (長示我部) | 2,470,090 | GGGG | 1コイン ALL 正解率93.3% |

通信欄　鉄拳2、レイブレーサー等の新作とともに、レゲーも続々入荷中!サイコソルジャー、マーベルランドのほかに、ゼクセクス、ギャプラス等を予定してます。マニアのみんな、今がチャンスだ!ストゼロ大会優勝はブーさんでした。おめでとう! 担当:KP

## ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467) 44－0027

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ) | 3'17"55 | EPISTEMER | チャンピオンシップ(セリカMT) |
| 2 | ストライカーズ1945 | 1,337,100 | 早坂 貴晃 | P-38 2－5(ボス) |
| 3 | 天外魔境真伝 | 12,084,400 | STG-つるぺた むね子 | 絹手 ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 2,018,600 | SARIN-SIN from大阪 | オルバス ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー (PRACTICE) | 8,452,890 | STG-MIC | ALL (連)付き |
| 6 | マジカルドロップ | 23,892 | 冬樹 謙一 | ブリーステス ALL |
| 7 | パズルボブル | 23,867,530 | Y.Y | ALL |
| 8 | ぷよぷよ通 | 446,667 | 横浜XVi | マスクドサタン Max14連鎖 |

通信欄　当店は、朝10時から夜12時まで、年中無休で営業しています。今話題のレイブレイサー等新作が、ぞくぞく入荷中です。また、ビリヤードも400円なので、ぜひ御来店ください。場所のわからない方は、電話で確認してください。

## アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11番　☎（0762）34−8733

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,191,200 | OHI | ALL リュウ BOSSサガット |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,376,700 | 古垣 | ALL ガイ BOSS ベガ |
| 3 | ストリートファイターZERO | 995,300 | DNK | ALL ソドム BOSS ガイ |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 2,411,500 | IHI さよならOLC | ALL モリガン 前半126万 |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,666,900 | AHO | ALL オルバス |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 1,916,400 | 沢田　明孝 | ALL フェリシア |
| 7 | ストリートファイターZERO大会 | 優勝 | 沢田　明孝 | ローズ 7月30日 |
| 8 | ヴァンパイアハンター大会 | 連続優勝 | 伊藤　圭 | アナカリス 8月12日 |

通信欄：だれか当店にバーチャ2のタイムを出しに来てくれ！
安成さん来店ありがとう。（No. 8）

## ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3−121　☎（0584）89−6390

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,814,500 | UPG | ALL ケン |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 2,057,600 | UPG | ALL フェリシア |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,949,300 | Y･Y | ALL オルバス |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,517,300 | MSA | ALL ドノヴァン |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,511,100 | たこつー | ALL ビシャモン |
| 6 | 餓狼伝説3 | 1,429,300 | T&N | ALL ギース |
| 7 | 首領蜂㊣付 | 15,668,990 | AZI㊙ | 2−3 Bタイプ |
| 8 | 鉄拳2 | 募集中 | | |

通信欄：ゾクゾクNewゲーム入荷中です。なにしろ当店は最新ゲームの入荷が早い！早い！発売前に入ることもしばしばです。ゲーム好きの方なら「持って来い！」の店だと思います。気軽にお越してください。

## ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5　☎（058）274−3291

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パズルボブル | 22,519,720 | A.I | 26面 |
| 2 | レイブレーサー | 2′22″482 | I.S | 初級 |
| 3 | バーチャストライカー | +23 | EIJ | ALL アルゼンチン |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ | 3′18″60 | AKI | CELICA MT |
| 5 | アルペンレーサー | 1′29″531 | KOJ | 初級　T.T |
| 6 | PANG! 3 | 2,121,704 | OKI | ドンタコス 38 |
| 7 | バーチャファイター2 | 1′17″35 | HEY | ラウ |
| 8 | 鉄拳2 | 5′08″73 | HEY | PAUL |

通信欄：VF2、ストゼロともに対戦が、非常に盛り上がっています。
週末には、他県からの遠征もたくさん来ています。
みんな　M　をたおしにじゃんじゃん来てください。
（常連一同）

## ファイナル松任店

石川県松任市安田町36　☎（0762）75−0523

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,387,200 | BRJ | ALL ノーマル ターボ2 |
| 2 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,253,200 | YAMAGUTI | ALL ノーマル ターボ2 |
| 3 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,234,500 | TEZAKI | ALL ノーマル ターボ2 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ダン） | 1,224,400 | YAMAGUTI | ALL ノーマル ターボ2 |
| 5 | ストリートファイターZERO（アドン） | 996,400 | HAN | ALL ノーマル ターボ2 |
| 6 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 962,400 | H.F | ALL ノーマル ターボ2 |
| 7 | ストリートファイターZERO（ベガ） | 920,200 | TEZAKI | ALL ノーマル ターボ2 |
| 8 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 918,100 | HAN | ALL ノーマル ターボ2 |

通信欄：今年の夏は暑かったですネ！・・・ということで店頭にD社100円自販機を設置しました。ぜひご利用ください。ハイスコアアタックバトル・ゲーム大会は店内ポスターでご確認ください。夜は9時まで営業していますが延長も可能（年令制限あり）です。　by店長

## アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23−9　☎（0577）35−1873

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ADON） | 1,133,600 | JUN | 1CALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（RYU） | 1,419,700 | RYU | 1CALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（KEN） | 1,744,100 | RFG | 1CALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（SGAT） | 1,217,900 | RYU | 1CALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ROSE） | 1,383,200 | JUN | 1CALL |
| 6 | サイバーサイクルズ ㊗（ペンギンスクーター） | 2′06″663 | ARA | |
| 7 | サイバーサイクルズ ㊤（ペンギンスクーター） | 3′45″557 | ECL（やっぱスクーターは最高っス） | |
| 8 | | | | |

通信欄：ストゼロ・KOF'95も入荷しました。しかし常連さんが最近来店しません。グリーンプレイランド様ばかりでなく当店にも顔を出してください。そろそろ鉄拳2も入荷します。ハイスコアの方も、ヨロシクお願いします。P. S. V. F2対戦もあがってます。

## アミューズメントJ岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2−1−29　☎（058）247−7980

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（AKIRA㊣なし） | 1′32″31 | AXL | 1コインALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（フェリシア㊣なし） | 2,585,800 | CAP | 1コインALL |
| 3 | 餓狼伝説3（ギースハワード㊣なし） | 2,387,600 | BAI | 1コインALL |
| 4 | 鉄拳（キング㊣なし） | 3′47″91 | LSD | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（GOUKI ㊣なし） | 594,800 | P | 1コインALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ95（八神庵㊣なし） | 274,450 | D,K | 1コインALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：岐阜県下最大規模のVF2の台数を誇る専門店。
猛者を自認する方は、是非、腕だめしをしてください。

## あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458−1　☎（0767）72−4218

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,924,900 | 林原めぐみにささぐ | 1コイン ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,921,600 | ゴウキのうらみ | 1コイン ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,665,500 | アキラ | 1コイン ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,605,700 | ゴウキのうらみ | 1コイン ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,437,200 | 彼女の楽しい1日 | 1コイン ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,350,300 | ストアー | 1コイン ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO（チュンリ） | 1,004,500 | ときすでにおそし | 1コイン ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO（テリー,リョウ,ラルフ） | 270,690 | H.M | 1コイン ALL |

通信欄：皆さん!!　無敵☆金丸ジェフリーと、いばっているジェフリー狂がいますのでボコボコしにきてください。

## ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1−43第1ビル1F　☎（0584）82−6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 332,300 | RYU | 1Cルカールまで 餓狼チーム |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 294,240 | RYU | 1C クリア 餓狼チーム |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,432,600 | N.D | 1C ALL ナッシュ |
| 4 | 首領蜂 | 18,567,120 | MAR | 2−5まで タイプC ㊣ |
| 5 | 首領蜂 | 16,193,720 | GXG−AZI | 2−4まで タイプB ㊣ |
| 6 | ドラクーンマイト | 984,400 | AMP | 1C ALL 雷庵 |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 2,018,600 | 石田けんじ | ALLターボノーマル フェリシア |
| 8 | 餓狼伝説3 | 1,930,500 | Y、渡邊 | ALL27−0−0 テリー |

通信欄：当店には100枚以上のポスターが所狭しと貼ってあります。
古い物ではアサルト新しい物では鉄拳2などがあり、それに加えて三鷹市水道部のナコルルポスターまであります。
ぜひ一度みに来てください。

## ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3−287−3　☎（058）241−2406

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 370,610 | A.M | ALL リョウ タクマ、京使用 |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 370,030 | SKL | ALL 大門 京 如月使用 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,247,300 | TOPPO･RT･TOM | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,226,600 | TOPPO･RT･TOM 久々です。 | ALL |
| 5 | 天外魔境真伝（極楽太郎） | 13,186,600 | Z,名古屋から来た、おじさん。 | ALL |
| 6 | ワールドヒーローズパーフェクト | 11,628,300 | FZR 超よゆう余裕 | ALL エリック |
| 7 | ずんずん教の野望 | 309,240 | ZUN | ステージ18 |
| 8 | | | | |

通信欄：全台¥50です。バーチャ2、ゼロ、キンタ95など対戦がとても盛り上がっております。お近くに寄られたらぜひおこしください。
近くに駐車場もあります。対戦が目当ての方は、週末の夜あたりがおすすめです。けっこう強い人が集まります。

## 大野プレイランド

福井県大野市陽明町1−1401　☎（0779）65−5576

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 758,600 | BG−FuKu | 1コインALL |
| 2 | 極上パロディウス（こいつ） | 889,400 | BG−FuKu | 1コインALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,039,400 | FOV | 1コインALL |
| 4 | マジックソード ㊣なし | 11,426,049 | KKK | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,153,400 | FOV | 1コインALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：

## プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148−1　☎（025）373−6634

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー | 2′19″024 | CAP−AB. | 最上級 MT T･T |
| 2 | レイブレーサー | 2′34″469 | CAP−AB. | 中級 MT T･T |
| 3 | マジカルドロップ（全キャラ） | 99,998+α | CAP−AB. | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,332,900 | KYO | ALL ケン |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,019,000 | H.O | ALL チュンリー |
| 6 | 天外魔境真伝 | 970,700 | RYU | ラスボス負け絹 |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 1,583,600 | OOI | ALL モリガン |
| 8 | 1942 | 11,636,900 | JDK | ALL 連付き |

通信欄：OLDゲームコーナーにグラII、バックランドを入荷しました。
OLDゲームで、PLAYしてみたいゲームがありましたら、店員又は、雑記帳でお聞かせください。リクエストお待ちしています。

## アミューズメントJ大垣店

岐阜県大垣市築捨町3−119　☎（0584）88−0862

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（アキラ） | 1′22″07 | VF2 | 1コインALL |
| 2 | バーチャファイター2（ラウ） | 1′47″98 | VFR | 1コインALL |
| 3 | バーチャファイター2（ジャッキー） | 2′12″02 | MIN | 1コインALL |
| 4 | バーチャファイター2（サラ） | 2′47″46 | H.O. | 1コインALL |
| 5 | バーチャファイター2（カゲ） | 1′59″14 | U.P.G | 1コインALL |
| 6 | バーチャファイター2（パイ） | 3′24″98 | C.G.T | 1コインALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：県下最大のVF2の専門店です。VF2は25台備えています。
VF2以外の格闘技はALL50円！！人気のストリートファイターゼロ・鉄拳2がねらいかも…
来たれ、猛者を自認する者たちよ！

## JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1503

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ジュウ） | 1,824,100 | KAZ | 1C ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,252,400 | ASŌ | 1C ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,094,500 | SGN | 1C ALL |
| 4 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 6,985,460 | FEV | 1C ALL㊗ ためぱくだん |
| 5 | バイパーフェイズワン | 8,498,966 | OHK | 1C ALL㊗ |
| 6 | ナイトストライカーコース(A·C·F·J·N·T) | 88,962,810 | LUD | ALL PB×6 |
| 7 | バーチャファイター2（パイ） | 1′36″86 | ASO | 1C ALL |
| 8 | 鉄拳2（平八） | 6′16″10 | MAX－C | 1C ALL |

通信欄：好評いただいていた？「ゲームの鉄人」は一応終了します。また新しい企画を考えてやっていくので期待してまっていてください。第3日曜日にやっている対戦大会は今後もつづけていきますのでよろしく!!
ステーションのしばた!!生きてたらTELぐらいしろ!!　天六一同

## ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（SPIT·FIRE） | 901,700 | T·Y | 2－2 |
| 2 | 極上パロディウス（こいつ） | 2,597,200 | 参考からあげ松井君 | ALL |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（イギリス） | 363,830 | TKA | ルガール死亡 |
| 4 | PANG!3（ゲキムズ） | 3,526,800 | SKM一地上絵㊗ | ALL ホッグ使用 |
| 5 | エジホン探偵事務所（上級） | 22/ | バーチャジャンキ たち え－のか え? | ALL |
| 6 | マジカルドロップ | 19,364 | よいです。はい。江戸橋サラ | ALL マジシャン使用 |
| 7 | 天外魔境真伝 | 11,578,100 | ② | ALL |
| 8 | | | Zooランドの皆様おせわになりました | 今度、来店してね |

通信欄：アルファ太郎氏、SHINO氏、お元気にしてますか。
バーチャファイター2も、もう常連しかやっておらず、もり上がりにかけていますが、大会時には、多数のお客様集まっていただきありがとうございました。

## プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サイバーサイクルズ（NEO-YOKOHAMA） | 3′46″777 | A－MAO | SOLOPLAY NVR－750 |
| 2 | サイバーサイクルズ（NEO-YOKOHAMA） | 3′40″595 | A－MAO | アンティアス裏 BARI－ペン |
| 3 | エアーコンバット22 | 185,696 | CAN光狼 がんばろう | 上級ALL トムキャット |
| 4 | 天外魔境真伝 | 13,127,600 | ② | 極楽 ALL |
| 5 | 首領蜂 | 12,804,030 | STS | TYPE－C㊗ 2－4 |
| 6 | ツインビーヤッホー! | 6,343,690 | CAN まだ やってる | ノーマル㊗ ALL |
| 7 | ぷよぷよ通 | 456,821 | REN | 754ぷよ ALL |
| 8 | ラグナロク | 5,694,250 | AKA鳳凰 | 1面 156万 ALL㊗ |

通信欄：namcoの新作ラッシュ!
レイブレーサー（DX）、アルペンレーサー、サイバーサイクルズ、鉄拳2などいろいろ入荷しております。ぜひぜひ来てね。
エーン、ハイスコアラー求む。このごろいないねえ　担当CAN

## アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,581,900 | DAN | ノーウ ALL |
| 2 | ストライカーズ1945 | 905,930 | ZAP | P38ライトニング 2－1 |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 353,710 | しのぶ | 中国チーム ルガールまで |
| 4 | 首領蜂 | 15,949,210 | ZAP | TYPE－C 2－4 |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 3,067,300 | DAN | モリガン ALL |
| 6 | マジカルドロップ | 11,736 | リアルジャパン7 | マジシャン ALL |
| 7 | 天外魔境真伝 | 10,387,100 | 合言葉はBEE | つなで ルシフェラーまで |
| 8 | バイパーフェイズワン | 5,633,043 | AGF | 1P ALL |

通信欄：当店のキングオブファイター'95の対戦台は、初級、中級、上級とレベルにあった戦いができますので、好評を頂いております。
人形では、K、O、F、'95、VF2、2Pカラーが、入荷致しましたので、部屋に飾っては、いかがですか？　byしょう

## パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャストライカー（日本） | +22 | 山田吉秀 | 1コイン ALL |
| 2 | バーチャファイター2（ラウ） | 1′29″69 | BEE | 1コイン ALL |
| 3 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 7,642,650 | 800万逃いねー。S.N | 1コイン ALL 連付き |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ（上級） | 2′17″78 | S.T | セリカ MT |
| 5 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,186,200 | TRYDENT－RAY | 1コイン ALL AGなし |
| 6 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,443,500 | 全然ダメ夫 | 1コイン ALL ACなし |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 296,640 | T.Y | チン・テリー 八神 |
| 8 | ストライカーズ1945（スピットファイア） | 847,200 | つまんない。 | 2－1 連付き |

通信欄：7月末に、店内改装し、リニューアルオープンとなりました。
まだまだハイスコアのレベルは低いので、我こそはと思う方、どんどん御来店ください。

## ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（テリー、クラーク、庵） | 351,470 | TN左衛門 | 1コインALL |
| 2 | マジカルドロップ | 26,820 | 14連鎖なんてできません GPP－ぱのお | DAVIL使用 11連鎖 |
| 3 | 殿様の野望2（全国版） | 1,251,920 | クリアしてません "TMR"たこまる | 長宗我部使用 残り18国くらい |
| 4 | ストリートファイターZERO（ガイ使用） | 1,516,200 | TN左衛門 武神八双拳かってええ | ALLクリア |
| 5 | ランパート | 17,425 | おそ松五六七SHW・LPGガス充てん | |
| 6 | 首領蜂 | 10,535,810 | 戦う社会人SG－ELF君 | Aタイプ 2－3 1up×1 |
| 7 | マッハブレイカーズ（ビーストボール） | 11,331pts | わいなわいなあ～"TMR"たこまる! | 4P側 89% ルイファン使用 |
| 8 | マッハブレイカーズ（エキシビジョンマッチ） | 5″33 | F·K－夢調教師－モリソヴァ | ソノイア使用 |

通信欄：ちっさいながらもハイスコアボードもできました。イラストボードもあります。女子店員も増えました（笑）。ハイスコアの方が少しさみしいので皆様ガンガンよろしくお願いファーファ♥VF2大会も毎月やってます!当方、迎撃の用意あり!（してどーする）うさぎ山

## ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（P－51） | 1,110,400 | K.K | 2－3ボス |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,868,500 | URA－TETSU | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,831,900 | けんけん | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,420,100 | ミリオンNo.4 | ALL |
| 5 | 天外魔境真伝（極楽太郎） | 13,047,600 | のりお氏 | ALL |
| 6 | バーチャファイター2（アキラ） | 1′46″67 | オバオバパ－S·T | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | トイレ　そうじ | 3′33″33 | 店長 | ALL ㊗付 ホース使用 |

通信欄：記事に新しいゲームセンターがオープンした。
店長　ちょっとゴキげんナナメらしい。
スタッフ一同より。

## ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（スピットファイア）㊗ | 1,109,600 | OS－MOO | 2－3 |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,082,400 | A·M | ALL |
| 3 | そこぬけ対戦ゲーム | 10,437 | 香炉園の吉元気か?池田市のHYOやで | ALL |
| 4 | 鉄拳2（ゴシミツ） | 7′57″06 | M·T入荷初日タイム まだまだこれから! | ALL |
| 5 | フェアレーランドストーリー | 5,952,720 | 竹井　床 | ALL |
| 6 | 大江戸ファイト（秀月） | 713,620 | 超中ブラック 恐怖!ルパンのサマーソルト | ALL |
| 7 | スクランブル | 1,227,330 | 大明神 | 46周 |
| 8 | 鮫!鮫!鮫!（1Pバージョン）㊗ | 3,320,040 | OS－PARARA㋣祝!!達人入荷! | 13－8 |

通信欄：VFⅡ遠征のハイテクセガ藤井寺の皆様はじめ、数々の夏休み遠征本当にありがとうございました。基本的に遠征の方のリクエストは最優先に聞きますのでご御要望のゲームがあればノートに書くよりも直接店員に言ってもらえれば幸いです。　by担当　津川

## コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（㊗なし、ダン） | 1,023,800 | L.N | 1コイン ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（㊗なし、春麗） | 787,200 | HON | 1コイン ALL |
| 3 | ロードランナー | 999,999+α | N.T | 1コイン 70面 |
| 4 | エレベーターアクションリターンズ（㊗なし、イーディ） | 907,600 | BAW | 1コイン ALL |
| 5 | X－MEN(Ver.200)（㊗なし、スパイラル） | 1,012,950 | KIDD | 1コイン ALL |
| 6 | クレイジークライマー | 161,050 | SG－ELF首領蜂㊗ | 1コイン 5面 |
| 7 | 首領蜂（㊗なし） | 11,145,480 | SG－ELF二世 たこまる君 | 1コイン 2－4（タイプA） |
| 8 | 首領蜂（㊗なし） | 10,159,090 | SOLID－S·S | 1コイン 2－3（タイプC） |

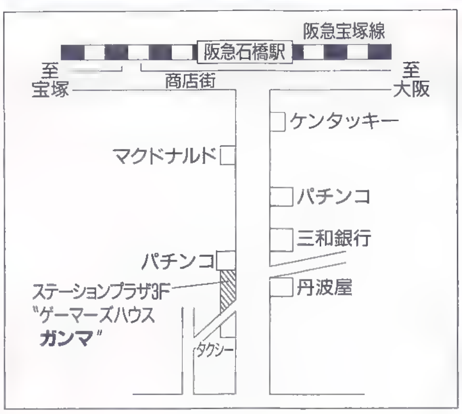
通信欄：コムテックタワーでは、ゲーメストに応募したハイスコアを当ビル外にある電光けい示板に表示しています。君のスコアがけい示板に表示される日も近い。コムテックタワーは、君の挑戦を待つ!
by　コムテック構成員69号

## プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー（最上級T·T） | 2′16″079 | リッジ研一㊗AKD 正統派の意地! | |
| 2 | レイブレーサー（上級　T·T） | 3′16″471 | リッジ研一㊗AKD | |
| 3 | レイブレーサー（中級　T·T） | 2′34″924 | リッジ研一㊗AKD | |
| 4 | レイブレーサー（初級　T·T） | 2′17″319 | リッジ研一㊗AKD | |
| 5 | 餓狼伝説3（ジョー㊗なし） | 1,132,000 | 松本晋介 | 1コイン ALL |
| 6 | 源平討魔伝 | | 早くやりに来ないとなくなっちゃうぞ! | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：レイブレーサー入荷しました!NEOGEOの新作はよく入るのですがそのほかはあまり入りません。ということでレゲー　サイドアームギャラが入荷しました。次はバルガスとイエローキャブだ!　店員




## マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,039,100 | MTK | バーディー使用 ALL |
| 2 | ストライカーズ1945 | 942,300 | あいつ | スピットファイア 2－2 |
| 3 | バイパーフェイズ1 | 1,989,233 | あいつ | 5面 |
| 4 | ワールドヒーローズパーフェクト | 8,653,300 | KAZ | ディオ使用 ALL |
| 5 | レイブレーサー | 3′25″164 | Z.. | 上級 |
| 6 | レイブレーサー | 2′18″840 | Z.. | 最上級 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：この号が出る頃には終っていますが、カプコングループ中部地区合同でストZERO大会を開催します。ゲーム大会以外にも、メダルサービス、ビンゴ大会等各種イベントも企画しておりますので、ぜひ御来店ください。　P.S.　プラザカプコン安城店もよろしく!

## アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15　☎（0878）33－3375

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン）㊥㊙ | 2,646,200 | EXC－LUCKY－S.OII | ALL P×17 |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ）㊥㊙ | 2,556,200 | EXC－LUCKY－S.OII | ALL P×17 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ローズ）㊥㊙ | 2,362,500 | FUU－ベルダンディーひさし | ALL オール㊣ |
| 4 | ストリートファイターZERO（バーディ）㊥㊙ | 2,225,800 | ATC－まさし | ALL P×14D×1 |
| 5 | ドラグーンマイト（シングルレイラ㊥㊙） | 1,347,900 | FUU－ベルダンディーひさし | ALL P×10 |
| 6 | ドラグーンマイトシングル（雷庵）㊥ | 1,386,400 | リゾートマリ夫 | ALL P×10 |
| 7 | スーパーストリートファイターIIX | 1,717,400 | リゾートマリ夫 | ALL |
| 8 | ツインビーヤッホー！（スペシャル）㊥ | 13,988,840 | RBN－VTA－AYA | ALL |

**通信欄**
RBN－会長、AZCのLDBOXのポスター入荷しました。
by AYA

## ビッグバーン

広島県福山市引野町 4 － 2 －29　☎（0849）41－3838

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,505,600 | ぽっけえ池P &AA | ダン ALL |
| 2 | バーチャファイター 2 | 1′15″45 | GTO | パイ ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 261,850 | Mr.S | 京サマチーム |
| 4 | 天外魔境真伝 | 1,209,630 | TPS－RALI | ジライヤ ALL |
| 5 | インディ500 | スコア募集中 | | |
| 6 | バーチャコップ 2 | 新入荷 | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

**通信欄**
今回は、残念なことに申請が非常に少なく、忙しい時期であることもあって、集計がいいかげんになってしまいました。
このままでは…　みなさんの申請を待っています。

## タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,582,400 | SCORPION－PNT－KEI | 豪鬼　ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,572,500 | SCORPION－VPT－EBI | ソドムALL |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,563,600 | SCORPION－PNT－KEI | サガット　ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 480,440 | SCORPION－GBR－KAA | リョウ　ロバート テリー　ALL |
| 5 | バーチャファイター 2 | 1′26″09 | M.O | アキラ　ALL |
| 6 | バーチャファイター 2 | 2′13″36 | E.M | カゲ　ALL |
| 7 | ストライカーズ1945 | 413,200 | SCORPION－PNT－KEI | スピットファイア 1－5 |
| 8 | ストライカーズ1945 | 401,200 | E.M | P－51 1－5 |

**通信欄**
8月より戸田&葛原の2人組に店長が変わりました。今後ともよろしくお願いします。さて店のほうですが、VF 2、1を初めにレイプレーサー、鉄拳 2 と新作が続々入荷中です。対戦、ハイスコア共に盛り上げようといろいろやってますのでよろしく！　戸田&葛原

## ゲームえの木

高知県高知市旭町 3 －104　☎（0888）25－3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2（アキラ） | 1′31″58 | お前の血は何色だ！ONI | 1コイン ALL |
| 2 | バーチャファイター 2（アキラ） | 1′54″79 | 貴様に明日を生きる資格はない!! ONI | 1コイン ALL |
| 3 | ドラグーンマイト | 749,200 | 2面でこなったらラスベガスへいくJ・J | ラスボスまで |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,694,100 | 一攫千金!! J.J | 1コイン ALL RYU |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,429,000 | もうすぐ旅立つSIR | 1コイン ALL RYU |
| 6 | 首領蜂 | | スコア募集中 | 引き続き募集してます |
| 7 | バイパーフェイズワン（NEW VERSION） | | スコア募集中 | いや、ホントたのみますよ |
| 8 | ストライカーズ1945 | | スコア募集中（コレばっかし） | さみしい……… |

**通信欄**
現在、ゲームの木では、毎週土曜日にVF 2、鉄拳 2、ZEROKofF等のゲーム大会を決行中！腕に自信のある人からイベント好きの人まで多数の方の参加おまちしています。
一応店長の㊣

## ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町 4 －22　☎（0829）32－9530

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | インディ500（インディ500） | 2′32″786 | GTX | 完走 |
| 2 | インディ500（HIGHLAND RACE WAY） | 2′35″501 | GTX | 完走 |
| 3 | インディ500（BAY SIDE STREET） | 3′10″427 | AHO | 完走 |
| 4 | そこぬけ対戦ゲーム | 11,265 | HIR | 1C ALL |
| 5 | マジカルドロップ | 14,980 | NON | 1C ALL |
| 6 | ストライカーズ1945 | 817,800 | 店員 1 号 | 2－1（連付） |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

**通信欄**
コミュニケーションノート、ハイスコアボード設置しました。
ハイスコア全然足りねー！広島在住スコアラー来店お待ちしてます。
by　店長

## スーパーパンキーズ　byミレニアム

岡山県岡山市表町 1 －11－ 8　FAN！Q B1F　☎（086）227－7888

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,344,200 | 大森 | ソドム ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 2,087,300 | SCORPION－KEI | モリガン ALL |
| 3 | あっかんべぇだぁ～ | 317,880 | RaugeTears | |
| 4 | マジカルドロップ | 9,562 | KAZ | ALL |
| 5 | バーチャストライカー | +34 | SIN | ブラジル |
| 6 | スーパースラムス | 97 | 614 | |
| 7 | スラムダンク | 333 | CHI | |
| 8 | ぷよぷよ通 | 233,294 | T・C | |

**通信欄**
毎月第二土曜日は、スーパーパンキーズゲーム大会の日！参加チケットをカウンターにておわたしします。大会 2 位の賞品は優勝者以外の参加者の中よりクジ引きで決定するようになりましたので、どんどん参加してください。（大会の参加費はもちろん無料です）

## 姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町 1 － 2 －29　☎（0898）31－8655（代表）

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 | 4′59″90 | FFV | キング ALL |
| 2 | 鉄拳 2 | 5′22″58 | 姫屋の世直し人永田和正 | 平八 ALL |
| 3 | 鉄拳 2 | 7′51″00 | 姫屋の世直し人永田和正 | レイ ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,627,700 | NVY | リュウ ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,422,000 | NVY | ケン ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,465,400 | FFV | ローズ ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO | 1,194,500 | FFV | チュンリー |
| 8 | ストライカーズ1945 | 1,139,300 | K.M | メッサーシュミット 2－4 連付き |

**通信欄**
新居浜店でのの屋宅配便VF 2 大会も無事終了しました。大雨の中、ゲーメストライターの方々と大会に参加してくださった皆さんのおかげで大変素晴しい大会ができました。本当にありがとうございました。また今後ともよろしくお願いします。　by　鬼平

## アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B　☎（0857）21－3877

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（Spit fire） | 994,200 | OZ | 1コイン2－2㊥ |
| 2 | ストライカーズ1945（P－51） | 1,054,700 | KEN㊥ 蛇丸地獄の出張 2 号 | 1コイン2－2㊥ |
| 3 | ドラグーンマイト（ドレイク） | 1,273,700 | SEJ | 1コイン8人目 |
| 4 | ストリートファイターZERO（RYU） | 1,048,700 | K.Y岩美 | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（DAN） | 1,086,500 | だん吉 | 1コインALL |
| 6 | マジカルドロップ（らぶぶSTAR） | 17,894 | 春永睦月　理論的にはカンスト可能。 | 1コインマジシャンまで |
| 7 | 鉄拳 2 | | スコア募集中 | |
| 8 | あっかんべぇ～だー | | スコア募集中 | |

**通信欄**
「鉄拳 2」「ドラグーンマイト」入荷しました。

## アミューズメントキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町 7 － 4　☎（082）246－0015

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2（JACK・2） | 3′09″73 | さやかちゃん大好き♡H.H | ALL |
| 2 | 鉄拳 2（ポール） | 4′52″65 | WVS 2回でクリアっす | ALL |
| 3 | アルペンレーサー（上級） | 1′55″945 | KEN－神の領域に足をつっこんだ男 | レースモード |
| 4 | アルペンレーサー（中級） | 1′31″313 | KEN－神の領域に足をつっこんだ男 | レースモード |
| 5 | エアコンバット22（ドッグファイト） | 128機 | TAK－男は黙ってDOGFIGHT | 1C ALL F－14使用 |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,537,700 | Y・I | ケン　ALL ダン乱入(CPU) |
| 7 | ストリートファイターZERO | 1,454,100 | あやこちゃん大好き♡H.T | サガット　ALL |
| 8 | 大魔界村 | 181,500 | ARB | |

**通信欄**
いつもお世話になっております。7月のストゼロ大会は、沢山のご参加ありがとうございました。予想以上の参加者で感謝しております。毎月第 3 日曜日は大会日です。お友達お誘い合わせの上御来店ください。お待ちしております。（STAFF募集中です！）

## ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内 4 － 4 －20　☎（0895）25－5726

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説 3（マリー） | 1,353,100 | フランケンシュタイナー!!アテナ萌え!! | ALL |
| 2 | 餓狼伝説 3（丈） | 1,285,700 | テリーII世"丈で俺に勝てる者はいない" | ALL 中 3 軍団初登場！ |
| 3 | ワールドヒーローズパーフェクト（Dio） | 14,263,500 | コルテス"赤点でバイトをするなヅT.D" | ALL チビキャラなし！ |
| 4 | ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ） | 10,770,000 | ガイル三世"四国初チェイサーをやった男?" | ALL チビキャラなし！ |
| 5 | 天外魔境真伝（八雲） | 10,554,000 | 極（きわめ）"チェイサーッII" | |
| 6 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,629,500 | 極（きわめ）"こんぶと" | ALL"当店ストシリーズ最高スコア" |
| 7 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,514,800 | フランケンシュタイナー"サワダスペシャル" | ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,374,800 | SLE II世"コメントありません" | ALL |

**通信欄**
ラスベガス 4 連覇成らず！7月のG！"WHP"優勝は 4 大会ぶりフランケンシュタイナー（ジャック）！次回 8 月"KOF95" 3 人 1 組による夏休み特別企画！ハイスコアに異変！最強の高！軍団の牙城が崩れ中 3 軍団が肉迫！デュークは今　戦国時代に突入!!

## トイドールおかもと

島根県出雲市今市町259－1　デパートパラオ内　☎（0853）23－6620

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（レイレイ、ALL） | 2,391,000 | 深津渉（マントー） | 高校生ゲーマー3年6組12組 |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ、ALL） | 1,511,300 | JWP＝宮本健治さん | かかってこんかII かかってこんかII |
| 3 | ニンジャコマンドー（イーグル、ALL） | 939,370 | 宮本翔平様☆バリバリ（S.N） | 早く帰ってこいよ僕のパパよII |
| 4 | ルーグボーリング（15ポンド） | 248ピン | Y・O＝ドラエモン月月火水木金金！2号 | 謎の男?　私は木までではありません |
| 5 | ワールドヒーローズパーフェクト（エリック、ALL） | 12,467,100 | KDO：実原超・君はこの名前が読めるか? | アイウエオレオレ |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フェリシア、ALL） | 1,697,300 | ドラエモン 2 号＝大森陽一君 | のびた君～♡ byサガ夫 |
| 7 | ヴァンパイアハンター（デミトリ、ALL） | 2,351,100 | T・T☆ポコポコ先生炎のタモツ登場II | 13人抜き |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95（イギリス、ALL） | 299,020 | JWP☆SNKの担当なぜ対戦台にない!! | かかってこんかII かかってこんかII |

**通信欄**
餓狼 3 大会優勝者山田君（セーヌ）、ハンター大会優勝者、加藤君それぞれの方、おめでとう!!　また、当店ではZERO対戦台がありますので、ぜひご来店ください。

## プレイランド　ミッキー

広島県広島市東区若草町 5 － 3　☎（082）264－6931

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天外魔境真伝（カブキ） | 13,915,900 | 佐伯　祥二 | 8 人目 |
| 2 | 得点王 3（イタリア） | 13 | MAX藤田 | ALL |
| 3 | レイブレーサー（中級　T.T） | 2,33″968 | XPT－BOL | あと0.6秒 |
| 4 | 首領蜂（タイプ－B） | 16,409,330 | サンモールの店員さんⓃ師は東，氏 | 2 － 4　㊥付き |
| 5 | 首領蜂（タイプ A） | 11,485,250 | XRX黒㊥弟子はN氏 | 2 － 2　㊥付き |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 335,190 | 永松&大段 | MAX53HIT ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO | 1,094,100 | 多田　義幸 | ALL |
| 8 | ザ・グレイトラグタイムショー（スーパーエイト） | 906,900 | バクザン山田 | ALL |

**通信欄**
ゲーメスト特別付録、ハイスコアゲーセンMAP、一号店が写ってます！感動しました。広島県内では、一躍有名になったにゃあ。二号店も有名になるように頑張るにゃあー。
遊ぶ店員

## WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7965 ☎（0954）22−5411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 363,920 | FUN リョウ、チン タクマ | 1C ALL |
| 2 | バーチャコップ | 9,863,300 | FBI | 1C ALL |
| 3 | ストライカーズ1945 | 1,171,500 | ESPII （スピットファイア） | 1C 2−4 (運) |
| 4 | ストライカーズ1945 | 987,200 | ESPII ムスタング | 1C 2−3 (運) |
| 5 | レイフォース | 6,655,800 | EGG | 1C ALL (運) |
| 6 | バーチャファイター2 | 34'18"73 | 長時間プレイ! Ⓔス氏 | アキラ1CALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：最近狙うぞハイスコアをみて、遠い所から当店へ足を運んでくださるお客様増えて来ました。有難うございます。先日は、柳川の方有難うございました。常連のお客様も楽しみに待ってますので、又、来てくださいネ！まってます。

## 高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1−6−11 ☎（092）524−6557

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エジホン探偵事務所（初級） | 99 | UME,田 | 1CALL |
| 2 | エジホン探偵事務所（上級） | 241 | 田＋3名 | 1CALL 賞金㊒ |
| 3 | PANG3（ドン・タコス）ビギナーモード | 356,800 | UME 犬にかまれたパイソニャー | 初プレイクリア 1CALL |
| 4 | PANG3（ドン・タコス）パニックモード | 185,400 | ちょびん♡ 何で俺がこんなことを・・・ | LV23初プレイ 1C |
| 5 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 2,479,100 | ちょびん♡ もう、ゼロやめよっと!! | 1CALL ダン㊒ 連必無 |
| 6 | ストリートファイターZERO（そドむ） | 1,188,500 | 荒神様−MOG−田 アラガミ | |
| 7 | ストリートファイターZERO（ダン） | 233,700 | LSVGC−KIT | ダン筆下ろし 1C3人目 |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 37,810 | LSVGC−KIT | キンターズ筆下し 1C2チーム目 |

通信欄：けっけっけのじでちゅう。鹿児島のみんな元気かい？！私は、このラッキーでは、LSVGC−KITではなく、けのじと呼ばれてるんだあい。あ〜けっとさんはいなぁ〜い、あっけっとさんいなぁ〜いせっかく来たのにちょっと㊙。

## GAME STREET

愛媛県西条市大町1699−4 ☎（0897）53−5783

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（連なし） | 1'06"33 | 松本さん元気？ T.O | 1CALL アキラ |
| 2 | ストライカーズ1945（連なし） | 673,000 | 本命は唯♥ | 1−7で死亡 ライトニング |
| 3 | ストリートファイターZERO（連、必、なし） | 1,248,400 | これぞ武神流! T,O | 1CALL ガイ、新武神流 |
| 4 | ストリートファイターZERO（連、必、なし） | 1,032,400 | 藤崎田 | 7人目で死亡 ローズ |
| 5 | ストリートファイターザムービー（連、必、なし） | 7,352,514 | You | 1CALL ガイル大佐 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（連、必、なし） | 1,911,000 | AKD | 1CALL フェリシア |
| 7 | セガラリーチャンピオンシップ（初級） | 2'45"58 | G,T | セリカAT使用 |
| 8 | セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ） | 3'24"27 | O,N | セリカMT使用 |

通信欄：当店ただ今、チキンバスターズ活躍中！VF2・KOF95そのほかいろいろ、チキンハント中！腕に自信のある方は、一度ご来店ください。VF2では先日、30人組手を開催しました。これからも、いろいろイベントを開催する予定なので、よろしくお願いします。

## アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100−4 皆春プラザ ☎（0975）23−5060

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | セガラリーチャンピオンシップ（初級） | 2'43"38 | うはうはAM3 | セリカMT |
| 2 | セガラリーチャンピオンシップ（中級） | 2'28"33 | 日野レンジャー 24才11ケ月 | デルタMT |
| 3 | セガラリーチャンピオンシップ（上級） | 2'14"05 | MIEやんとゆかいな仲間たち | デルタMT |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ（超上級） | 2'14"02 | みきおとみきお | デルタMT |
| 5 | セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップモード） | 3'17"77 | AM3＝MIC | セリカMT |
| 6 | ストリートファイターZERO（ダン） | 1'143,500 | ダンTetsuya | ターボ2 ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1'258,100 | 桜井智が好きなB−rogくん | ALL |
| 8 | バーチャファイター2（カゲ） | 1'59"08 | AHO&ELO | ALL |

通信欄：☆ストゼロ・KOF95・鉄拳2・レイブレーサーハイスコア募集中☆9月23日（土）レイブレーサー大会・10月8日（日）VF2大会参加者募集中☆VF2高崎山アキラ&BGMラウを殺せる人募集中☆金髪の店員とぶよ通してくれる若い女性大募集中☆TNX

## ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉区京町2−2−16 ☎（093）551−5193

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂（(運)付き） | 26,342,860 | GMC. DURAN | 1C ALL Type C |
| 2 | ストライカーズ1945（(運)付き） | 1,379,000 | N・E | ZERO 使用（2−5） |
| 3 | ストライカーズ1945（(運)付き） | 1,170,400 | NML | SPITEIRE 使用（2−2） |
| 4 | ストライカーズ1945（(運)付き） | 1,168,800 | JEMINI | Bf 109使用（2−4） |
| 5 | バイパーフェイズ1（New Version (運)付き） | 6,343,636 | N・E | 1C （7面） |
| 6 | 上海・万里の長城 | 申請受付中 | クラシック・北京・グレートウォール | どれか1つ早い者勝ちです |
| 7 | レイブレーサー | 2'35"047 | FAL | （中級コース） |
| 8 | レイブレーサー | 3'26"642 | 闇忍者・（忍） | （上級コース） |

通信欄：当店の主力スコアラー、GMC、DURAN氏が、シンガポールへ半年ほど、出張中に付き、強力なスコアラーを、募集中！！（誰でもいいから、ハイスコアー出して・・ウキィー！！）←本音 担当者 ほとんど半狂乱状態・・（笑）

## フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2−15−2 ☎（0886）23−4715

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | あっかんべぇだ〜（さい和1号） | 773,550 | FLGS−KLK | S−、32 連付き |
| 2 | 鉄拳（ジャック） | 2'36"21 | 江ノ浦GAY | ALL 1コイン |
| 3 | パズルボブル | 36,725,920 | MII | ALL |
| 4 | 豪血寺一族2（陳念） | 7,156,100 | SPT | 1コインALL 必付き |
| 5 | 極上パロディウス（こいつ） | 1,545,800 | FLGS−KLK | SP、ステージ（1 8）連付き |
| 6 | ガイアポリス（プリンス） | 11,565 | DEN | ALL 連なし |
| 7 | 雷電DX（初級） | 3,058,950 | MII | 1−5 ALL 1P側 連付き |
| 8 | レイフォース | 5,655,700 | 阿波主水本田 | ALL 連なし |

通信欄：阿波踊りの期間中の多数のご来店、誠にありがとうございました。店舗の一部を改装し、また新製品も入るようになったので、ぜひ遊びに来てください。

## ゲームインハナⅡ

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎（098）861−8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂（Aタイプ） | 21,590,360 | FTC−PAN | 1コイン 2−5 連付き |
| 2 | 首領蜂（Bタイプ） | 13,826,090 | FTC−PAN | 1コイン 2−2 連付き |
| 3 | 首領蜂（Cタイプ） | 14,037,620 | クソゲー同好会 | 1コイン 2−3 連付き |
| 4 | D&DⓈ | 1,147,112 | K.S | 1コイン ALL ファイター使用 |
| 5 | 餓狼伝説3 | 2,185,200 | UNE | 1コイン ALL テリー使用 |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 2,175,100 | クソゲー同好会 悪ガードキャンセルの夢 | 1コイン ALL モリガン使用 |
| 7 | マジカルドロップ | 12,456 | RIR | 1コイン ALL マジシャン使用 |
| 8 | エレベーターアクションリターンズ | 999,900＋α | LNE | 1コイン ALL イーディ使用 |

通信欄：当店は、沖縄で一番にぎやかな所那覇市松尾のサンライズ通り内にあります。尚、新作ゲームの入荷も沖縄で一番早くなおかつ！プレイホール、50円で営業致しております。皆様の来店おまち致しております。

## アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6 ☎（0944）73−9408

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 251,680 | MMS.A. MUGEN | いおりん、ティーリョウ ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,849,800 | MMS.A.−MUGEN | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,569,500 | MMS.A.−MUGEN | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,517,000 | MK2 | ALL |
| 5 | エジホン（初級） | 99 | MK2 | ALL |
| 6 | エジホン（上級） | 253 | MK2 | ALL |
| 7 | デイトナUSA（中級） | 2'59"81 | MK2 | MT |
| 8 | サイバーボッツ（レードマン） | 592,100 | XY2 | ALL マリー |

通信欄：おNewのいハイスコア用ホワイトボード設置予定！（これからもHIスコアの環境を良く出来れば、、、と思っております。あ、対戦台も増えております。近郊の方も遠方の方もよろしくです。by店員 ぢょにー河合

## スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎（092）682−0005

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ツインビーヤッホー | 5,376,870 | OLT S,DEZ ALP | プラクティス 5目 (運)なし |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,265,300 | DES | ガイ 1Call(運)なし |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,074,000 | CIS | ローズ 1Call (運)なし |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,825,300 | T&S | フェリシア 1Call (運)なし |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,615,400 | CIA | モリガン 1Call |
| 6 | ヴァンパイアハンター (運)なし | 1,192,700 | D.J | ガロン 1Call (運)なし |
| 7 | サイバーボッツ (運)なし | 598,000 | J・K | ジャッカル・マリー 1Call |
| 8 | サイバーボッツ (運)なし | 735,500 | 飛田 竜夫 | スーパー8・バオ 1Call |

通信欄：みなさまの協力で、スコアの申請数が増えました。今度も、よろしくお願いします。あと、レイブレーサーと鉄拳2のスコアを誰か、申請してください。P.S.J・Kさん、新しい仕事でも、今までのパワーで頑張ってください。 byスタッフ代表 HINO

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

# 10月10日（火）

を予定しています。
遠征にいかれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

# ゲーセンマップを募集しています！

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！送り先は下記まで。

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル 新声社ゲーメスト「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

よう、今回からインフォメを担当する緑川だ。これからみんなに為になる情報や得する情報をガッツンガッツン載せていこうと思っているんだ。ちなみに今回はプレゼントネタが多いのであいさつがわりだと思ってくれればこれ幸いだ。あっそうそうこのコーナーのみの関連のプレゼントの場合は、基本的に当選発表はないので、発送をもって発表と代えることになるから覚えといてくれよ！

## 遂に登場 バーチャファイターTVアニメ

遂に登場、ただ今ゲームセンターで大ヒット中の、バーチャファイター2のTVアニメーションが放映されることとなった。あらすじは、数々の武道大会で優勝を手に入れた結城晶は戦いにむなしさを感じていた。そんなとき、祖父の結城昂の助言によりその言葉の真意を捜す旅に出ることを決意した。旅に出た晶は途中でいろいろな人と出会い交流を深めていくという物語で、当然ジャッキー、サラ、ラウ、パイ等のおなじみのキャラが登場し、時には反目、時には協力して困難を乗り越えてゆく。とりわけ主人公の晶が八極拳の武術を通しての成長がメインストーリーとして描かれている。













放送は95年10月から、テレビ東京系列で毎週月曜日18：30～19：00までの30分間（一部地域は時間が異なる）だ。以下に主要キャラの声優を紹介すると、

晶：三木真一郎
パイ：松井菜桜子
ジャッキー：松本保典
サラ：岡本麻弥
影丸：梁田清之
ラウ：千葉繁

と言った感じだ。ちなみにナレーションは千葉繁氏がラウと二役で行うようだ。他にオリジナルキャラクターもいる様なのでそれも楽しみだ。今から10月が待ち遠しいねー。

©SEGA。テレビ東京・TMS

## アップルからうれしいお知らせ

中古基板販売とゲームセンターのアップルからうれしいお知らせがあるぞ！

9月20日からアップルで4万円以上の基板を買う時に、電話で「ゲーメスト見ました！」って言うと先着で6名様、一人につき一枚（ストゼロ3名、鉄拳2 3名）ポスターがもらえるぞ。またお盆あけからは、大型筐体の値下げをするということだ。美麗な品もそろえているとのこと。興味のある人はお店の人に問い合わせてみよう。

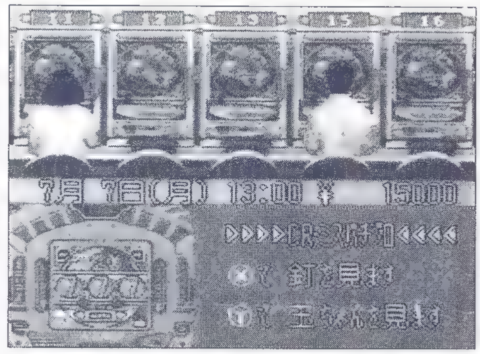
アップルではお客様の要望により2ヶ月間に1～2回の割合でゲーム大会を開催しているぞ。お客様の希望を反映させてやっているそうだから、どんどんお店の人に意見を言ってみよう。ちなみに現在決まっている大会は次の通りだ。

9／17アップル駅南店
PM1：00
PM7：00
ワールドダービー大会
9／23アップル流通店
PM2：00
ワールドダービー大会
10／1　アップル清水店
PM7：00
VF2大会

以上開催予定だ。近くの人はふるって参加してね。

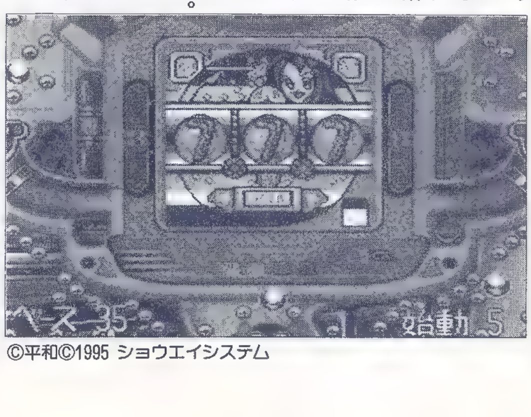
問い合わせ：
054-248-4601
担当：平口、増田まで、よろしくねー！

## ジャンジャンバリバリ出しませう HEIWAパチンコワールド2




パチンコ?おもしろそうだけど、大人にならないとできないし…、と思ってる君。そんなことはありません。(株)ショウエイシステムから発売されるスーパーファミコン用ソフト「HEIWAパチンコワールド2」さえあれば、大人の遊びを体感できちゃうのです。それでは、このゲームについて、パチンコ歴13年の編集者べーなーに聞いてみましょう。

「いやー、ホンマにこのゲームはええで。「CRミスパチプロ」「ブンブンマルDX」やら、ほんまもんのパチンコ台が5種類もあるさかいに、臨場感はばつぐんや。ちょっとアダルトになるんやけど、台の確率変動パターンや大当たりパターンまで研究できてウハウハ。初心者から、わいのようなプロ級まで楽しめて、ちんじゃら玉が出てくるときの快感と言ったら、もう涙もんやで」



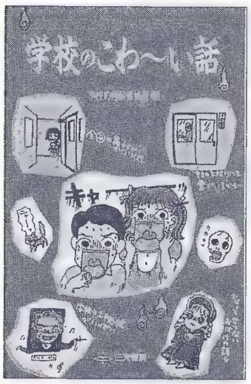
いやー、本当におもしろそうですね。発売は9月29日、価格は10800円（予定）。「発売日は、いわゆる新台入荷ってこっちゃな。朝はよから並ばなあかんで」

そして、ショウエイシステムさんのご厚意により、このパチンコワールド2を読者にプレゼントしちゃいます。詳しくはプレゼントコーナーを見てね。

©平和©1995 ショウエイシステム

## 学校の恐～い話の本がでたぞ

この夏話題になった学校の怪談、映画でも「トイレの花子さん」や「学校の怪談」等が公開され同名のゲームがカプコンなどから発売される等、一大ブームとなった。ここまで来れば本の1冊ぐらいはやっぱり出るもので、三天書房から「学校の恐～い話」が発売された。内容は特定の場所や、校内の施設、像や絵、行事や催し物などいろんなジャンルに分けて書かれている「テーマ別学校の恐い話」が基本で、他には「学校の花子さんがいっぱい」「学校別七不思議の怪」、「お化け撃退マニュアル」と、小話なども用意されている。表紙イラストは伊藤理佐、本文イラストには南ひろこ、宮沢奈津らが起用されている。この「学校の怖～い話」を10名様にプレゼントするぞ。




宛先：〒171
東京都豊島区南池袋
1-10-13荒井ビル8F
㈱三天書房「学校の怖～い話」プレゼント係
問合：03-5396-3934
まで、欲しい人はハガキで応募してね。

# INFORMATION

## スト2Vアニメオリジナル サウンドトラック発売間近


© CAPCOM /グループ・タック・アミューズ・よみうりテレビ

ただ今、日本テレビ系列で毎週夜7：00から絶賛放映中の「ストリートファイター2V」のオリジナルサウンドトラックCDが発売されるぞ。

内容は9月までに放送された全てのサウンドの中から、ストーリー展開に不可欠な物、ドラマの雰囲気がより明確に伝わる物を中心として編集されており、全てオリジナルのままで収録されている。中にはお馴染みの曲、隆、拳の訪れる国々のテーマ曲やコミカルイメージな曲など多彩な音楽が展開される。

音楽はTV、劇場の「ゲゲゲの鬼太郎」やTV「ジャングル大帝」、最近では映画「RANPO」の薫バージョン、奥山バージョンなどの代表作のある川崎真弘氏により手がけられており、今回は生のオーケストラを取り入れるなどの試みもなされている。

ジャケットも描き下ろしでブックレットの方には登場する12人のメイン・キャラクターのビジュアルと詳細なデータをオールカラーで紹介している。

9月27日発売トータル48：37で全32曲。価格2、500円、東芝EMIから。

問い合わせは、
東芝EMI　A&R
☎3587-9071
カプコン　ニューメディア事業課
☎3340-0740

## CDで二度おいしい…

ラジオ「TARAKOファルコムぴーヒャララ」で放送された「風の伝説ザナドゥII」が、CDになって帰ってきた。今回収録されるのは「ヒロインたちの誕生日」と、おまけドラマの合計5話。

佐久間レイ「今度は聖女としての活躍も見てみたいです(ソフィア役)」山本百合子「キャラが統一できてるかが不安ですけど、仲間と久しぶりに会えて楽しくできました(ピュラー役)」椎名へきる「そりゃぁ、もう、ラブストーリーですよ。その雰囲気をクサイと思わずに、素直に受け入れていただけるといいかな(メルティナ役)」と役者さんもノリノリの作品だった。

気になる値段は2800円。9月21日にキングレコードより発売だ。

## 「マクロスフェスティバル'95」劇場公開せまる

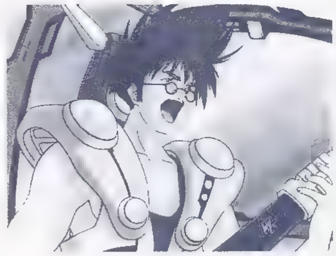
ただ今TVで大人気放映中の「マクロス7」とOVA作品「マクロスプラス」のオリジナル劇場版が、豪華2本立てで全国映画館で9月30日より公開されるぞ。

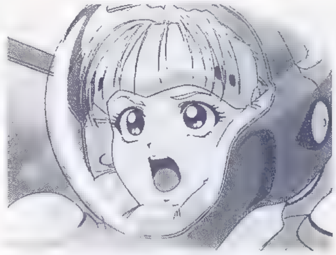
「マクロス7」の方は全くのオリジナルだ。簡単にストーリーを紹介すると、歌のエネルギーを今以上のレベルに向上させるため、バサラとファイヤーボンバーのメンバーは、宇宙ひまわりという植物を相手に歌う日々が続いていた。そんなある日バサラたちの耳に、奇妙な咆哮のような音が飛び込んできた。歌エネルギー探知機の異常なまでの反応を目の当たりにしたバサラは、その咆哮のような音の発信地を突き止めるために飛び出した。そして雪と氷に閉ざされた辺境の地で謎の敵(?)と遭遇してしまう…というもの。

「マクロスプラス」の方はOVAストーリーを核に+アルファした物だ。数年前とある事件に巻き込まれ、別れた幼なじみ、イサム、ミュン、ガルドの3人が再会し、彼らのそれぞれの憎しみや想いを鮮烈に描いた興奮と感動のバトルアクションストーリーだ。これは音楽、アフレコともに従来の物を劇場版用に一新している。

今回の映画のチケットをバンダイビジュアル株式会社から10組20名様にプレゼントするぞ。応募先、方法は次のとうりだ。

〒107
東京都港区北青山3-9-17
吉野ビル301
㈱ディールファクトリー
バンダイビジュアルMR
チケットゲーメスト係


©1995ビックウエスト・マクロスセブン制作委員会


©1995ビックウエスト／マクロス制作委員会


2本差基板「分吉くん」オペレーター価格¥18,000！
一台の筐体が2倍に使えて、シングルロケや台数の少ないコーナーに最適！店頭ロケ等の業者さん向け!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| スーパーワールドコート | 7,000 | クラッチヒッター | 3,000 |
| スーパーワールドスタジアム'93激闘版 | 12,000 | マジンガーZ | 22,000 |
| グレートスラッガーズ | 8,000 | ドラゴンボールZ2 | 23,000 |
| ザ・Jリーグ1994 | 18,000 | プレミアサッカー | 18,000 |
| キャディラックス | 18,000 | 大江戸ファイト(流血) | 15,000 |
| パワードギア(ロム) | 17,000 | ガンバード | 35,000 |
| 登龍門 | 15,000 | マッハブレイカーズ | 38,000 |
| CPIIシステムハード | 25,000 | パナカスタム・ロング | 34,000 |
| マクロス | 10,000 | 取引実績により特週！ | |

価格は変動しております。ご相談ください。
リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。
在庫リストご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■代金は銀行振込でお支払いください。
第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777
有限会社 クリーンハート
■運賃は手軽な着払いです。

(取扱商品)
■新品・中古基板
■各種筐体・モニター
■コントロールパネル
■各種ゲーム用パーツ
かならずTELの上ご来店ください。

東急東横線 目蒲線 田園調布駅東口より徒歩8分、または、東口バス乗り場よりバス(行き先不問)、田園調布坂上下車、進行方向右手前方150m。理髪店マーセルとなり。




一期一会のおつきあい
PCB共和国
有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟
☎03-3721-1933
営業時間▶13:00〜20:00
定休日▶火曜日
店舗▶〒145 東京都大田区田園調布1-47-2

締め切り　10月13日必着
ハガキ　160ページ
発表　12月15日号

やあ！プレゼントコーナーだよ。今回もお役立ち物がいっぱい！欲しい商品の番号と商品名を一点だけ書いて送ってね。当選の秘訣はアンケートハガキの「行」を「御中」に直しておくことだね。

## セガ提供

①バーチャファイターキーホルダー　8キャラ各2名様



ポリゴンゲーム界の新天地を開いたゲームといえばバーチャだね！今回は懐かしのバーチャファイターキャラをあしらったキーホルダーをあげちゃおう！欲しいキャラをプレゼント番号と一緒に書いてネ。

## カプコン提供

②カプコンノートセット　5名様

学校でだって、会社でだって使えちゃうお役立ちプレゼントだよ。カプコン人気ゲームの各種ノートを2冊で1セット！これで勉強すれば成績アップ間違いなし！



## エスエヌケイ提供

③キングオブファイターズ'95パンフレット　10名様

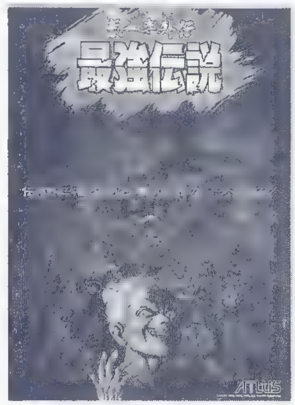
エスエヌケイさんからは超人気ゲーム、キングオブファイターズ'95のパンフレットのプレゼント！FANならぜひ手に入れておきたいアイテムだね、競争率高そーな逸品だ。




## アトラス提供

④豪血寺一族外伝ポスター　20名様

プレステ版で2も発売される豪血寺一族の期待大の新作、豪血寺一族外伝最強伝説の魔除け効果もありそうなカッチョなポスターだ！




## ビスコ提供

⑤恋こいしましょチラシ　20名様




スーパーリアル花札恋こいしましょはもうやったかな？本誌でも設定資料が公開されたけどやっぱりチラシもほしいよね、それがマニアの心意気だ。

## ゲーメスト提供

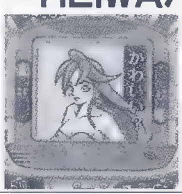
⑦コンパネ&基板セット　1名様
基板　3名様

今回のコンパネ&基板プレゼントは新作コンパネのパナツイインカスタム。長くなったコンパネで隣の人を気にせずゲームが楽しめるのだ。セットで1名様、基板のみで3名様。基板4つから好きな基板のみ書いてね。

| | |
|---|---|
| A | 戦国エース |
| B | 銀河任侠伝 |
| C | カルテット2 |
| D | テラクレスタ |

## ショウエイシステム提供

⑥スーパーファミコンソフト
HEIWAパチンコワールド2　1名様



インフォメでも紹介済みの大人の匂いのするパチンコゲームソフトだよ。18歳になるまでこれでガマンしてね。

## 7月30日号プレゼント当選者

①プレイステーション
宇都宮　蘭さん　東京都
犬飼　智之君　東京都
②SFCソフト実況パワフルプロ野球2
柳沢　慎吾君　愛知県
③ぽっぷるメイルパラダイス声優色紙
藤沼　勝巳君　群馬県
鈴木　崇文君　千葉県
望月　高広君　神奈川県
⑤ヴァンパイアハンターテレカセット
斎藤　さおりさん　宮城県
宮崎　佳保里さん　茨城県
東　勇治君　埼玉県
大熊　恵深君　埼玉県
市川　丈士君　千葉県
高島　真里さん　千葉県
桑野　誠治君　東京都
青島　一行君　静岡県
宮脇　高生君　大阪府
西　寛司君　大阪府
福山　和馬君　大阪府
本田　広幸君　大阪府
向井　貞君　大阪府
大本　和史君　山口県
山口　晃市君　山口県
⑥バーチャストライカーステッカー
佐藤　修平君　千葉県
伊藤　高志君　東京都
佐々木　唯さん　神奈川県
香山　健二君　静岡県
中岡　史佳君　広島県
⑦バイパーフェイズワンポスター
菊田　賢君　宮城県
門馬　拓哉君　埼玉県
鈴木　真理子さん　千葉県
小田　英樹君　神奈川県
長原　利典君　石川県
室内　謙吾君　静岡県
板垣　英徳君　愛知県
伊藤　暢子さん　愛知県
中島　竜憲君　滋賀県
藤本　将景君　高知県

# 10月15日号プレゼント

## バーチャファイター2ムックACT2プレゼント当選者発表

### C・ムック発売記念テレカ

小杉久美子さん 北海道
向川寛史君 北海道
島田直人君 北海道
高田正行君 北海道
松田孝法君 北海道
坂本敏之君 北海道
菊池君枝さん 北海道
片山雅壽君 北海道
品田和文君 北海道
鎌田章嗣君 北海道
餌取啓介君 北海道
伊藤良輔君 北海道
島崎真人君 北海道
能戸崇裕君 北海道
小松利之君 北海道
三好康之君 北海道
小林隆道君 北海道
渡辺幸一君 北海道
益原諭美さん 北海道
木田浩司君 北海道
大里大君 青森県
神明前兼一君 青森県
本間敬君 青森県
東大輔君 岩手県
山口貞昭君 岩手県
松本賢介君 岩手県
小野寺桂子さん 岩手県
南山耕造君 岩手県
金子聡君 宮城県
四釜剛君 宮城県
渡邊真人君 宮城県
加賀宗君 宮城県
須藤大詞君 宮城県
槻田良一君 宮城県
三瓶靖之君 宮城県
加賀谷秀樹君 秋田県
伊藤圭介君 秋田県
加藤友和君 秋田県
漆山昌直君 山形県
小川竜幸君 山形県
西塔宏行君 山形県
井上亮君 山形県
遠藤裕君 山形県
小野智彦君 山形県
鈴木祐哉君 山形県
土屋大介君 山形県
丹野麻美さん 福島県
鈴木一弘君 福島県
佐藤正史君 福島県
佐藤泉さん 福島県
大平寛君 福島県
畑中祐介君 福島県
金成徹君 福島県
遠藤圭一君 福島県
根本秀樹君 福島県
小林健君 福島県
新名良介君 福島県
中川美紀さん 茨城県
大木英樹君 茨城県
中村康久君 茨城県
武井典夫君 茨城県
佐藤大介君 茨城県
平野順嗣君 茨城県
谷田部淑雄君 茨城県
斉藤剛君 茨城県
根本幸男君 栃木県
篠崎貴幸君 栃木県
岡本久順君 栃木県
田崎友千君 栃木県
大谷淳君 栃木県
佐藤友康君 栃木県
佐山典央君 栃木県
鈴木永一君 栃木県
渋沢一之君 群馬県
吉井要傳君 群馬県
佐藤麻樹さん 群馬県
小渕清純君 群馬県
東信夫君 群馬県
星野正美君 群馬県
萩原武史君 群馬県
田口勲君 群馬県
赤石清志君 群馬県
反町雅也君 群馬県
竹内光弘君 群馬県
久保田剛君 群馬県

塩崎貴史君 群馬県
黒沢ひろ美さん 埼玉県
長島繭子さん 埼玉県
倉内健介君 埼玉県
皆川高弥君 埼玉県
重田康寛君 埼玉県
馬場永介君 埼玉県
永富康司君 埼玉県
西山慎一君 埼玉県
梶原一寛君 埼玉県
木下隆司君 埼玉県
赤沢文彦君 埼玉県
斉藤仁君 埼玉県
中村幸尋君 埼玉県
前田和久君 埼玉県
五十嵐和久君 埼玉県
沼端真由美さん 埼玉県
小谷理子さん 埼玉県
柿沼紀久代さん 埼玉県
小澤篤教君 埼玉県
榎本かおりさん 埼玉県
高山真佐志君 埼玉県
佐藤修平君 千葉県
飯田理恵子さん 千葉県
中村将司君 千葉県
岡本眞輝君 千葉県
鈴木朋秋君 千葉県
前田建志君 千葉県
丸山徹君 千葉県
小杉厚夫君 千葉県
中島健二君 千葉県
横坂秀雄君 千葉県
山本博文君 千葉県
檜山祐克君 千葉県
瀬川みずほさん 東京都
小滝行男君 東京都
行久利幸君 東京都
大川貴浩君 東京都
細川周作君 東京都
藤井あゆみさん 東京都
手塚直人君 東京都
内田隆広君 東京都
後藤貞俊君 東京都
山下真太君 東京都
片浦一郎君 東京都
中田孝一君 東京都
三浦豪臣君 東京都
橋本文隆君 東京都
鈴木啓太君 東京都
近藤裕美さん 東京都
西村圭史君 東京都
丸山晴康君 東京都
千枝坦君 東京都
並木一也君 東京都
菅原礼治君 東京都
磯田沙円子さん 東京都
田村一成君 東京都
高橋昌裕君 東京都
浜崎洋一君 東京都
藤村和生君 東京都
矢田祐司君 東京都
曽根琢磨君 東京都
小谷浩一君 東京都
松沢秀樹君 東京都
林周二君 東京都
根岸伸之君 東京都
山本留奈さん 東京都
横手佐代子さん 東京都
谷邦夫君 東京都
三木俊洋君 東京都
高橋陽夫君 東京都
土谷政史君 東京都
大谷康仁君 東京都
中村将之君 東京都
大野冴人君 東京都
荻原彰君 東京都
内住伸之君 神奈川県
石川浩之君 神奈川県
大関美保さん 神奈川県
岩間清君 神奈川県
鈴木康之君 神奈川県
常岡厚志君 神奈川県
岡部知行君 神奈川県
中村経子さん 神奈川県
鈴木晃君 神奈川県
深沢正敏君 神奈川県

小野川仁君 神奈川県
中村和由君 神奈川県
中原将光君 神奈川県
梶原大輔君 神奈川県
錦織貴史君 神奈川県
橋爪優鬼君 山梨県
森田仁君 山梨県
渡辺秀信君 長野県
西沢健君 長野県
岡沢俊文君 長野県
窪田征一君 長野県
鶴間隆弘君 新潟県
伊藤裕之君 新潟県
飛石竜也君 富山県
亀田寛之君 富山県
荒井剛君 石川県
辻雅也君 石川県
坊ケ谷岳人君 石川県
七澤慎君 石川県
小林享朗君 福井県
塩月義成君 岐阜県
夜久和広君 岐阜県
加藤康史君 岐阜県
山田典幸君 岐阜県
野田大介君 岐阜県
神宮司健君 岐阜県
松嶋俊生君 岐阜県
細野正晃君 岐阜県
前田正義君 岐阜県
高見奈子さん 岐阜県
浦田智幸君 岐阜県
田中明美さん 岐阜県
杉浦一成君 岐阜県
藤沢陽一郎君 岐阜県
橋悟君 岐阜県
藤井直行君 岐阜県
水野光君 岐阜県
大島征人君 静岡県
中井剛君 滋賀県
尾村友輔君 静岡県
和田桜子さん 静岡県
具通丸仁君 静岡県
内田勝君 静岡県
泉澤真一君 静岡県
佐藤尚樹君 静岡県
江崎智隆君 静岡県
尾崎修一君 静岡県
吉田眞君 静岡県
水谷雅美さん 静岡県
野崎俊和君 静岡県
佐藤和正君 静岡県
藤原猛裕君 静岡県
中秋徹也君 静岡県
平田知子さん 静岡県
剣持友希雄君 静岡県
池田貴吾君 静岡県
井上真人君 静岡県
鈴木孝君 静岡県
伊藤慎一郎君 静岡県
松永義行君 静岡県
長谷川真也君 静岡県
巽照義君 静岡県
大野賢二君 愛知県
上田克彦君 愛知県
平野篤史君 愛知県
山守弘樹君 愛知県
加藤迅多君 愛知県
小笠原英城君 愛知県
市場信也君 愛知県
松山晴規君 愛知県
服部慶介君 愛知県
片岡郁夫君 愛知県
神谷友和君 愛知県
納所雄一君 愛知県
久保和也君 愛知県
関順一君 愛知県
鈴木敏裕君 愛知県
中野利之君 愛知県
山本将隆君 愛知県
夏目剛君 愛知県
神納哲司君 愛知県
中山雄介君 愛知県
白柳卓君 愛知県
村井至将君 愛知県
蔵島清志君 愛知県
金本洋介君 愛知県

枡谷寿也君 愛知県
後藤広明君 愛知県
白澤天児君 愛知県
原田圭介君 愛知県
豊田章人君 愛知県
口石雅之君 愛知県
田口春樹君 愛知県
翁道世さん 愛知県
後藤智吉君 愛知県
辻かすみさん 愛知県
緒賀智君 愛知県
小塚俊男君 愛知県
生駒由美子さん 愛知県
桶ケ大造君 愛知県
稲垣一成君 愛知県
服部和男君 愛知県
片桐磯也君 愛知県
山田篤志君 愛知県
貞任秀彦君 愛知県
加賀正明君 愛知県
渡辺好文君 愛知県
加藤純子さん 愛知県
五藤良昭君 愛知県
古川真司君 三重県
谷口幸君 三重県
浅野次郎君 三重県
林三郎君 三重県
伊藤大介君 三重県
磯部修君 三重県
松本通君 三重県
坂根康昭君 三重県
東構優君 三重県
杉野恒君 三重県
芳岡大伊輔君 三重県
村田拓君 滋賀県
戸田光洋君 滋賀県
園田稔幸君 滋賀県
叶秀幸君 滋賀県
奥村徹君 滋賀県
池寄雄樹君 滋賀県
河内信一君 京都府
河野雅彦君 京都府
細見きえさん 京都府
福嶋昭彦君 京都府
岡部美昭君 京都府
谷口幸宏君 京都府
小野千尋君 京都府
安岡貴志君 京都府
中井正弘君 京都府
小寺久則君 京都府
中澤宏君 京都府
落合淳忠君 京都府
北野勝喜君 京都府
草場智恵子さん 京都府
河野清美さん 京都府
長村利樹君 京都府
大橋智子さん 京都府
谷口清君 京都府
番場良明君 京都府
中山雄紀君 京都府
斉藤隆裕君 京都府
杉本哲朗君 京都府
福島大介君 大阪府
百海友和君 大阪府
鈴木建治君 大阪府
橋詰徹君 大阪府
堀之内督君 大阪府
平田寧君 大阪府
大山裕史君 大阪府
田辺龍人君 大阪府
松浦巧君 大阪府
川崎美佐子さん 大阪府
北山一志君 大阪府
上麻衣子さん 大阪府
吉村有理也君 大阪府
川口憲哉君 大阪府
永治正和君 大阪府
香川晃君 大阪府
坪内かおりさん 大阪府
都田浩二君 大阪府
矢野真士君 大阪府
宮内貴光君 大阪府
平史紀君 大阪府
小澤栄治君 大阪府
河野智代さん 大阪府
竹本祥子さん 大阪府

樋口秀彦君 大阪府
富田秀一君 大阪府
赤松知典君 大阪府
福田順子さん 大阪府
井上智仁君 大阪府
古谷友一君 大阪府
田中紀博君 大阪府
松藤崇君 大阪府
嶋村敬君 大阪府
長沢良弘君 大阪府
木村晃与君 大阪府
半沢亜維子さん 大阪府
松下朋弘君 兵庫県
松井真吾君 兵庫県
糟谷智毅君 兵庫県
向来武浩君 兵庫県
山口英之君 兵庫県
田中宏昭君 兵庫県
北川正君 兵庫県
浜上達也君 兵庫県
中野寿洋君 兵庫県
山本文紀君 兵庫県
灰原和寿君 兵庫県
内舘裕也君 兵庫県
石丸孝子さん 兵庫県
春井洋一君 兵庫県
野瀬明彦君 兵庫県
真鍋剛君 兵庫県
竹本勝義君 兵庫県
細木大裕君 兵庫県
白沢吉男君 兵庫県
伊藤竜一君 兵庫県
庄祥規君 兵庫県
米澤純一君 兵庫県
森沢成一君 兵庫県
森川大輔君 兵庫県
須藤能一君 兵庫県
馬場友紀子さん 兵庫県
前原武志君 兵庫県
中谷嘉伸君 奈良県
吉田友貴君 奈良県
仲野穣君 奈良県
角野幸寿君 奈良県
井上尚貴君 奈良県
中浦淳之君 和歌山県
坂田浩二君 和歌山県
川端俊介君 和歌山県
道津敏浩君 和歌山県
魚崎剛君 島根県
山田幸司君 島根県
加藤誠君 鳥取県
細田明伸君 島根県
西崎努君 岡山県
中村徹君 岡山県
山田将貴君 岡山県
平井健一君 岡山県
小銭和人君 岡山県
関原隆史君 岡山県
築地原義史君 岡山県
小野洋光君 岡山県
井上誠君 岡山県
永田明美さん 岡山県
山崎高広君 岡山県
前岡啓子さん 広島県
松尾忍君 広島県
滝川健二君 広島県
河井正貴君 広島県
正岡三奈さん 広島県
原敬君 広島県
魚崎忠延君 広島県
永世和明君 広島県
寺地康彦君 広島県
冨久富君 広島県
久保精志君 広島県
塩見雄平君 山口県
松尾良太君 山口県
徳光正治君 山口県
藤井伸和君 山口県
八城順一君 山口県
込山貴志君 山口県
多田隼人君 徳島県
河崎雅亮君 徳島県
橋直喜君 愛媛県
吉武弘樹君 福岡県
村上善重君 福岡県

他、500名様。


# 基板格安！ 通販 & Pro Shop システムIII!!

まずは在庫リストを見てネ ➡ とにかくお電話クダサイ ➡ ご予約後は早くて確実銀行振込

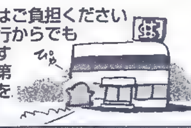
★リスト請求の方法
●〒(80円切手同封)でもFAXでもけっこうです。どちらの場合も、お名前・ご住所・お話しのできるTEL番号を忘れずに。
●2回目からは定期的に郵送します。




★在庫の有無と価格を確認してください
★気に入ったら予約してくださればいいので、お気軽にお問い合わせください




★基板の代金+送料をお振込ください
東海銀行浄心支店▶普通1088974
「システムスリー」まで電信で
●送料は基板何枚でも全国一律¥800です
●振込手数料はご負担ください
●全国どの銀行からでも振込できます
●振込確認次第すぐに基板を発送します

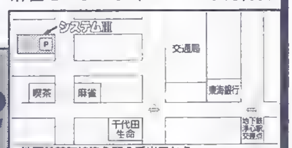


★今月のビックリ特価品(9／15～9／29)★
(これはごく一部です。ぜひリスト請求してください)

| | |
|---|---|
| バーチャファイター2.1(新品配線済基板) | ¥625,000 |
| 1943 | ¥15,000 |
| エイトフォース | ¥15,000 |
| エイリアンVSプレデター(ロム) | ¥25,000 |
| X-MEN(カプコン・ロム) | ¥25,000 |
| エレベーターアクションリターンズ(ロム) | ¥55,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | ¥45,000 |
| クイズシアター(ロム) | ¥8,000 |
| サイバーボッツ(ロム) | ¥45,000 |
| 水滸演武(ロム) | ¥5,000 |
| ストリートファイターZERO | ¥特価 |
| 鉄拳2 | ¥特価 |
| P-47ACES(ロム) | ¥20,000 |
| ミサイルコマンド(基板のみ) | ¥65,000 |
| 連珠貴族 | ¥20,000 |
| 餓狼伝説3(MVS) | ¥10,000 |
| クイズキングオブファイターズ(MVS) | ¥5,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'95(MVS) | ¥特価 |
| 痛快GANGAN行進曲(MVS) | ¥5,000 |
| 麻雀エンジェルキッス(ロム) | ¥88,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | ¥25,000 |
| 麻雀セーラーウォーズ | ¥18,000 |




システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX(052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.年中無休です。




地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F。Ⓟ有

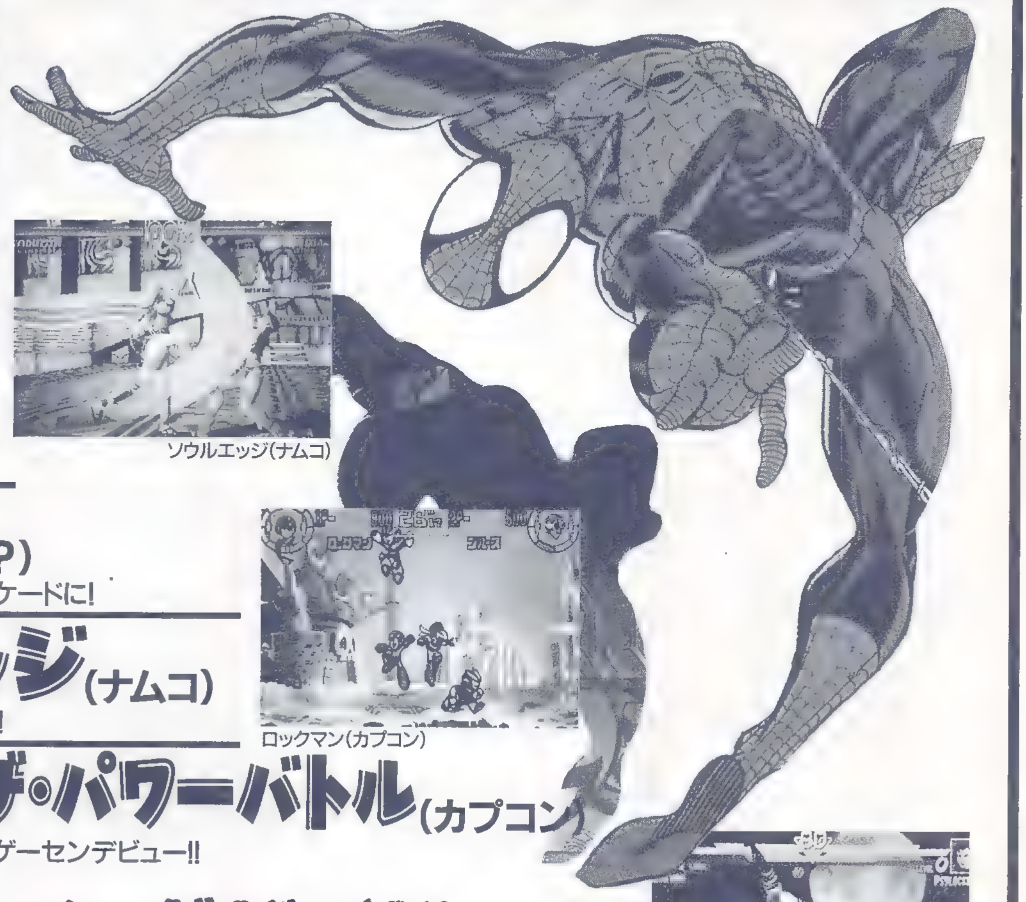
# 次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売



ソウルエッジ(ナムコ)

## 巻頭カラー

### 闘神伝2(?)

プレステの人気対戦格闘がアーケードに!

### ソウルエッジ(ナムコ)

鉄拳2に続く、ポリゴン武器格闘!

ロックマン(カプコン)

### ロックマン・ザ・パワーバトル(カプコン)

ゲームシステムも大幅に変わり、ゲーセンデビュー!!

## 大特集

### ファイティングバイパーズ

AM2研最新作情報!

### マーヴル・スーパーヒーローズ(カプコン)

必殺技をさらに詳しく紹介しよー!



マーヴル・スーパーヒーローズ(カプコン)

### 19XX(カプコン)

ゲームシステムのすべてを教えます!

攻略●バーチャファイター2(セガ)●ドラグーンマイト(コナミ)●豪血寺外伝 最強伝説(アトラス)●ソニックウィングス3(ビデオシステム)●レイブレイサー(ナムコ)●インディ500(セガ)ほか

連載◆めざせハイスコア◆アイランド◆天使万歳再び◆レゲーの魂◆コンスポ◆ストリートファイターZEROコミックほか

## 大攻略

### 鉄拳2(ナムコ)

中ボス2人が…!!

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)

ハイデルン、キム等の対戦攻略だ!

### ストリートファイターZERO(カプコン)

攻略も大詰め!ダイヤグラム大公開!

ゲーメスト次号(No.154)は 特別定価530円

# 9月30日(土)発売!!

特集1 SNK開発者Q&Aあり、読者イラストありの企画盛り沢山！
# 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

特集2 PS版からWまで、シリーズ網羅で熱く迫る！
# 「機動戦士ガンダム」

特集3 とっておきの開発秘話掲載！
# 「豪血寺外伝」

特集4 キャラクター写真　秘話独占公開
# 「鉄拳2」

キミの一押しゲーム、
気になるゲームがお待ちかね！

「餓狼伝説3」
「真サムライスピリッツ」
「バーチャファイター2」
「ヴァンパイア ハンター」
「ファイナルファンタジーVI」
「闘神伝」




ゲームファンが創る投稿誌

# GAMEST WORLD ゲーメストワールド

9月25日(月)
Vol.3発売!!

# ゲーメストは、多岐な人材を捜しています。

## ゲーメストEX ライター大募集

■7月に創刊した新世代ゲームマシンの雑誌ゲーメストＥＸでは慢性的に人不足。

そこでライター大募集なのだ！

希望者は写真付きの履歴書と自分の腕が示せるデータ、ゲームの攻略記事を送って欲しい。紹介記事やどういう事をしたいかという文章もあるとモアベターだ。なお応募書類は返却できないので必要な場合、コピーしておいてね。

宛先は　〒101-00
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル4Ｆ
株式会社新声社
ゲーメストＥＸ編集部　ライター募集係
募集に関するお問い合わせは、
電話：03-3293-9336（担当：岩井）まで。
募集締切は９月末日

## デザイン・グッズ企画 スタッフ大募集

■ゲームが好きで、デザインもできる人、ゲームグッズを作ったり、企画したりといろいろやりたい欲張りな人を募集中！

我こそはと思う人は、写真付きの履歴書とこんなゲームグッズを作ってやるゼ！と気合いの入った企画書と、簡単な自己ピーアールなどを送って欲しい。また、応募書類は返却できませんのであしからず。

宛先は　〒101-00
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル4Ｆ
株式会社新声社
制作室　デザイナー募集係
募集に関するお問い合わせは、
電話：03-3293-9337（担当：霜田）まで。
募集締切は９月末日

## マルゲ屋大阪上六店 スタッフ大募集！

■大阪・上本町の新名所マルゲ屋大阪上六店の販売スタッフ（アルバイト）を大募集！

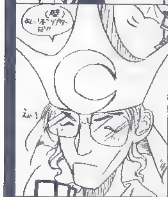
ゲーム好き・コミック好きで、マルゲ屋をお客様と盛り立てていきたい方を待っています。

応募方法は、電話連絡後に履歴書（写真付）を持参の上、面接をいたします。条件と詳しいことは、下記の電話番号までお問い合わせください。

〒543
大阪府大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1Ｆ
株式会社マルゲ屋　アルバイト募集係
電話：06-775-9348（店長：沼田）まで。
募集締切は９月末日



●常識一言を模索してきたこのスペースだけど、たまにしかスペースを貰えなくなったため「毎号ここをチェック」効果が薄くなりすぎると判断してやめることとします。今まで応援のお便りをくれたみんな、それから読んでくれてたみんな、ありがとう。
☆今度は「たまに読んで為になる」企画が思いつくといいなぁ…
……って、なんで為になることを考えなきゃならんのだ？むう？
（果てしなき向上心と、強大な怠け癖を持つAPAPA）



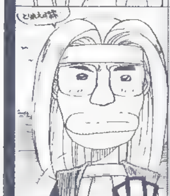
●聞いてください。私の持っているジャガーでは、なんとドゥームが遊べないんです！（バグって）。なぜなぜなぜ～？しかーし！エリVSプレのMAPは完成させてやるぞー!!
　話変わって、最近私のことをグイン・サーガか銀河英雄伝説漬けにしようとしている人たちがいる（某編集長ほか数名）。ぼかぁ～SF好きの人だからなァ。銀英伝もSFだって？ロイエンタールは好きなんだけど…。今は北欧神話にハマッてます。（KAL）



●ヤバいっす～。テストっす～。ホントに目前なのに原稿があるんです。これでいいのか、えぇ、オレ様よ？とかなんとか言いつつも、この号が出るころには終わってるハズなんで、試験休みは心おきなく思いっ切り旅…いや仕事だぁっ!!
　そうそう、KOFのムック&ビデオに備えて今からオコヅカイを蓄えてスタンバっておくといいらしいゾ。（とっとと引っ越してセキセイインコに囲まれて暮らしたいにゃあ　ぴぐ）



●結局RRは最終的に1′28″42を限界にやめてしまった。ラップは17″44までいって、マァ満足してるンだケド。次は何やり込むかナ？超武闘伝の跡継ぎは何か？PS版腐ってるし。今は「あすか」ヤってて、いいセンいってるケドそこまでの器じゃ無さそう感、あるんだよナ。前からヤってたし、せいぜい半年か。でも、一人プレイ用はもう決まってる。スーマリRPGだ。期待外れでないことを祈ろう。
（ロマサガ3も1ぼければナDr. Ace）



●今年のお盆も結局休みなし。毎日原稿を書いていました。とは言うものの必死にヒマをつくってはボウリングに出かけ、ガンガン投げまくってます。とりあえず（太い声）、目標のアベレージ150は突破し、さらなる目標のアベレージ175に向けて爆進中。自己ベストは結構いいんだけど、イマイチ安定してないな。やっぱりボウリングはスペアーが重要だね。
（アテナで声がかかれば、いつでも発進OK　がっちん）



●もうけっこう前の話になってしまうけど、バブルシンフォニーの最後の攻略で連射のコマンドが載っていないという事故がありました。だいぶ遅れてしまったけど、この場を借りておわびします。連射コマンドは『下BJS左右左S』です。Bは泡はき。Jはジャンプ。Sはスタート。
　マイルスマイルの攻略はいかがでした？自分としては80%ぐらいの出来だと思うのですが。出回りが少ないのが残念です。
（DAN）



●編集部に入ってもうすぐ半年になろうとしています。月日がたつのは早い。ここにきていきなりページ数爆発!!いろいろ手を出したらかなりの量になってしまいM．I邸に2日間缶詰状態になってしまった。そしてその次の日バイトで朝番。もうゲロ吐きそうな状態。とりあえず睡眠が恋しいと思ったのは何年ぶりかのことです。早く帰って風呂入って寝るのを心待ちにしている今現在です。
（MVP）



●幕張メッセで開催中の第33回AMショーを、丸ごと小冊子にした特別付録、いかがでしたか？半年に1度好例のショー付録ですが、年内いっぱいのアーケードゲーム市場を占うカタログとして、プレイヤー、ゲーセン、メーカーの方々に使ってもらえるとウレシイっス。新作ラッシュに沸くこの時節、琴線に触れるゲームが少なからずあるといいんですが…。
（かわでん）



●8月末の刊行ラッシュも過ぎ、季節はAMショー。本稿執筆時点でもショー自体を見ているわけではないので、細かい言及はできないが、従来のスプライト型に代わってポリゴン処理のゲームが増えている様子だ。技術的な特暈性だけではなく、ゲームの見せ方（在り方）自体を変えていくレベルになれば、さらに進歩したゲームが生み出される時代になったといえるだろう。全てのプレイヤーが幸せといえるかどうかは別にして…。（さわたり）

OPINION 論

# ゲーメスト大賞の意義について

石井ぜんじ

　今年もゲーメスト大賞の季節が近づいてきた。ほとんどの読者は知っていると思うが、ゲーメスト大賞は読者投票のみによって選ばれる、その年のベストゲームを決める一大イベントである。
　ゲームというものは、作り手が多大な思い入れをかけて作り上げるもので、質は違えど、プレイヤーもゲームに対しては、大いに思い入れるものである。それだけ価値のあるゲームは、見過ごされて忘却の彼方に沈んでしまうのではいけないと思う。きちんと評価されて、（批評だけではなく）長く記憶にとどめておく価値にあまりあるものだと思う。
　だがつい最近まで、ゲームは社会的に軽んじられていたと言わざるを得ない。ゲームとは、気軽に楽しく遊べるもの、それは間違ってはいない。だが、ただ単に楽しくてあとくされのないものではなく、もっとはまりこみ、深く思い入れている人は多いと思う。
　そこで、プレイヤーの声を最大限に尊重して、1つの形にしていこうというのがゲーメスト大賞なのだ。だから、できるだけ多くのプレイヤーに、ゲーメスト読者ならできることなら全員に、参加してもらいたいと思う。
　ただ単に、このゲームが好きだでも構わない。それが原点だし、とても大切なことである。だが、少し考えたうえで、この月のベストゲームは何なのか、客観的に考えてほしい気持ちもある。
　ゲーム性、グラフィック&サウンド、技術面、そして一般プレイヤーへの支持のされ方。それらをきちんと判断して、自分なりのゲーム観に基いて送ってほしい。ただ単にへりくつをこねるだけではいけないかもしれない。だが、個々のプレイヤーが、意識的にゲームのことを深く考えてくれれば、それはゲーム業界全体のプラスになると考えている。できれば、それが偏らず、バランスがとれていればベストだ。
　主観と客観、どちらも大切で、それは比較すべきものとは思わない。だが、この一年で、どのゲームがベストか、君たちプレイヤーのみで決められる機会が目の前にある。まずは投票してほしい。ゲーメスト編集部が選ぶのではなく、君たちが選ぶことに意味があるのだから。
　この考え方は、一年ごとに激しい議論の末、ずっと生き残ってきたポリシーである。その結果について、いろいろ言ったり考えてみるのもOK。だが、まず参加して、その結果を認めたうえで言ってほしい。それなら何かが生み出されていくことだろう。まだ一ヵ月早い話だが、今からじっくり考えてみよう。

## 表紙の裏をとれ

　今回は平八と、デビルカズヤです。個人的には平八が、良く出来たと思うんですけどどうでしょう？こいけど。
　鉄拳はキングかニーナか迷っているとこ。前回少しやったときはキングだったけど…？
　あと、おとしのガムコンで私に〝本出来たら送って〟と住所をわたしてくれた人。連絡下さい。編集部に。すいませんです。手紙でね。ごめんね。
V・藤原ひさし

## ■待ってー、もうひとこと

イヤッ！カモッ！マウント二田でぇす。ちょいとゴブサタしてたけど、ゲーメストビデオ2ヶ月ぶりのリリースさ。タイトルは『ストリートファイターZERO』発売は9月30日だ。パッケージイラストが、カプコン御大自ら描きおろしとゆうゴーカ極まりないものなのだが、ビデオの内容も、すこぶる良いものに仕上がっておる。今までゲームビデオを買ったことのないパーソンも買って満足！イエー。

GAMEST　10月15日号

■平成7年10月15日発行　第10巻17号通巻152号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷
©1995　新声社　雑誌22443-10/15
本誌からの無断転載を禁じます。
◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　立衆多
ACE DS I　珈琲FREAK！　がっちん　Scho小杉
アディオスToshi　GED　K－TAN
DAN　ハマー　T.S　GYU　MVP
やっちゃん　M.I　伊勢猫　SHO
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎
辻本圭介　二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

# まずは完走を目指そう！　最上級T.T.攻略！

# Rave Racer

レイブレイサー
©ナムコ

**コースの難しさからか完走が非常に難しいこのコース。**
**まずミスを減らして2周、そして3周できるようにしていこう！**

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　するする

## MOUNTAIN 最上級 T.T.

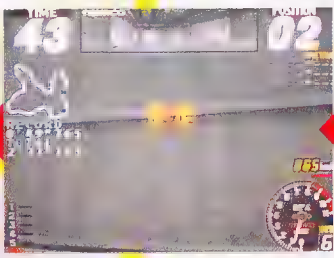
### 驚異！400㎞／hスタート！

最上級コースの攻略としてまず最初にマスターするテクニックは、スタートであること。をすると、なんといきなり400㎞／hというスピードになり、その勢いを使って、1周目のスタート地点を2周目以降よりも高いスピードで走り抜くもの。

いきなり400㎞／hでてしまうこの方法、タイムアタックをしている人には、耳がでっかくなる情報だ。

この超スタートダッシュのやり方だが、普通、スタートした場合、そのまま真っすぐ加速していき、スタートラインを通過するが、このテクニックは、「GO！」サインのあと、まず180度反転することから始め（アクセルを踏みながら壁にガンガンぶつかってよし！）、そのまま後ろの行き止まりの壁にぶつかると…、いきなり目前に道ができ、一瞬逆走の文字が出るが、そのまま走っていくと、あれ？いつもの道！スピードメーター見るとウギャ！400㎞／h以上に！






これは驚き！逆走したかと思うといっきなり400㎞／hへ！

### いきなり忙しい！A区間

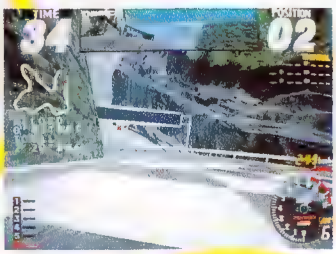
無事スタート、周回を重ね、チェックポイントを過ぎたら1つ目の左カーブへ。

ここは全開のまま、ハンドルを切るだけで抜けられる。切り込みは素早く、戻すときは少しゆっくりがいい。

1つ目の左カーブを抜けたらすぐ2つ目の左カーブへ。

ここは、減速をしていかないと曲がれないカーブ。

やり方としては、アウトから進入し、クリッピングポイントにくる前に、例のグリフト走行をして、抜けていく。



まず1つ目の左。ここは全開のまま走り抜けられる。

今まで（リッジレーサー）使っていたグリフト走行※（※この走行方法は、カーブで、ハンドルを切り込んでいったとき、アクセルを緩めるのとブレーキを一瞬踏むのを同時に行い、ドリフトともグリップ走行ともつかぬ奇妙な走り方で、全開で抜けられないカーブを抜けていくテク）で抜けていくのもいいが、リッジレーサー2あたりから、マシンの性能のアップに伴い、そのグリフト走行も、アクセルを緩めず、ブレーキのみ踏むテクニックが生まれた。



2つ目の左。ブレーキポンで進入。インの壁の近さが熱い！

2つ目のカーブは、前のグリフト走行で抜け、まずぶつからず、アウトにふくらまず、地下のコースに落ちないようにし、安定してきたら、その新しいテクニック、ハイパーグリフト走行にトライして、2つ目のカーブを抜けていくようにしよう。

グリフト走行、ハイパーグリフト走行とも性質は同じ。

ほんの少し減速をするだけで曲がれてしまう。しかしマスターするのは簡単ではない。



ブレーキポンのあと、ハンドルを戻していき、加速していく。

注意する点として、ハンドルを切り込む時間と、戻す時間に気をつけ、決して急がないこと。必ず切り込んでからブレーキを踏むこと。

## 複合ヘアピン B区間

このコース前半の山場！2つの右カーブがくっつき、複合カーブとなったかなり手ごわいテクニカルコーナー。

ただ2回曲がるだけでなく、さらにジャンプも加わるため、マシンの方向付けが難しく、ノーミスで抜けるには、コーナーの形を知ることと、ここに慣れることが必要だ。



1つ目の右。ガードレールにぶつかりにいくようなライン取り。

まず、ここを抜けるイメージから作っていこう。

2つ右カーブがあって、その間に1つ大ジャンプがある。カーブは、キュ～と曲がるタイプ。2つの間は狭く、1つの弧を作って抜けていく。



2つ目を抜け、着地。このときすぐに真っすぐな状態にする。

イメージが少しできたら、そのイメージの中を走ってみる。

その手前の左カーブをハイパーグリフトで抜け、ラインを左寄りに、複合カーブへ。

ここへの入り方は、1つ目の右カーブのインのガードレールにぶつかるラインで進入し、そのガードレールにぶつかる直前にハイパーグリフト走行をし、ハンドルを切ったままジャンプ！

ハンドルを半分ぐらい戻したところで着地体勢に入り、着地しながらハンドルを戻して2つ目の右カーブを抜け、ここの複合カーブをクリアしていく。

一瞬の作業だ。慣れよう。




## テクニカルコーナー地帯 C区間

複合カーブを抜け、ビシッと立ち上がりで真っすぐマシンを走らせたら、右、左の軽いシケインを抜ける。

右寄りを走り、次の左カーブへ。このカーブ、減速が必要なので、ハイパーグリフト走行を行う。



ハイパーグリフト走行で左カーブへ。しっかりインをキープ。

## 慣れが必要ー D区間



シケイン。右は強引に切り込み、左は補正を使って曲がっていく。

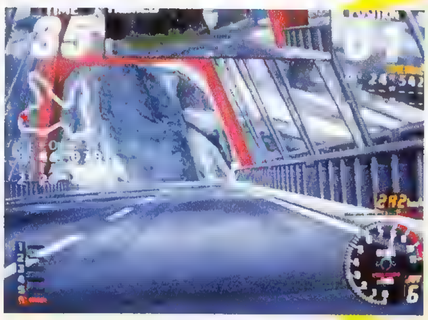
・ラインは、アウトからイン・の壁を目掛けて進入。ぶつかる直前にブレーキポン！でふくらみ、抜けていく。

軽く左カーブ。しっかりインをキープし、斜めに走り、右カーブのインを抜ける。

真正面に岩壁！右、左と曲がるきついシケインへ。

ハイパーグリフト走行で一瞬減速し、ガンと右、緩く左へ切り、走り抜けていく。

シケインを抜け、道なりに走ると橋を渡る。渡るとそこには、最上級最大の難関が待っている。



進入はここから。橋の上で右にできるだけ寄り、一気に切る。

橋をできるだけ右寄りで走り、橋が終わるところから一気に左に切り、左、右の軽い



ここの左が危険。そのため、この手前で少しハンドルを戻す。

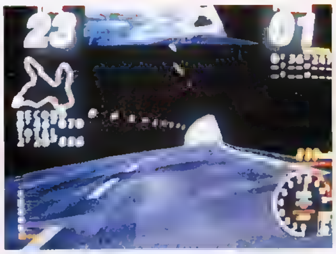
カーブを一発左で抜ける。
その次の左カーブは、少し大きめなため、そのまま切っているとインにぶつかるので少しハンドルを戻す。
書くと簡単だが、高速の中でのハンドルの戻しは難しい。



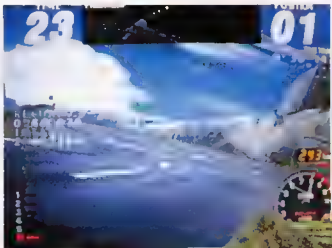
アウトを走り、その先のきついカーブに備える。楽に入れる。

## インへの入り方がポイント E区間

難所を抜けると、道は上りになり左カーブへ。



2連トンネルの後半は、しっかりインを走ることが基本だ。
ここは全開のまま進入していき、しっかりインをキープ。
そしてトンネルへ。
トンネルに入ると右へ曲って走る。



トンネルから出てすぐ左カーブ。全開で抜けるため、早めに切る。




最初は、少しアウトを走り、その先できつくなるのに合わせて、アウトからそのインへ切り込んでいく。1度外へ出て、すぐ2つ目のトンネルへ。
次の左カーブを、早めに切り込むことでインをキープして、全開で抜けていく。
切り込むタイミングが遅いと必ずコースアウトするぞ。

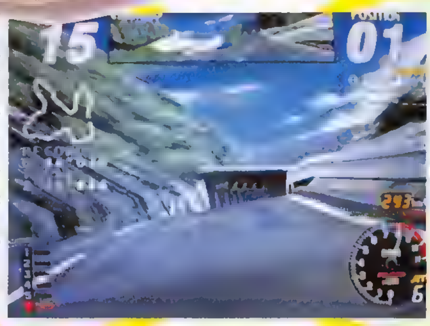
## インキープで飛べ! F区間

インのタートに柵のある左カーブ。[illegible]くないのだが、全開で抜けるのはきつい。そのため、ここはハイパーグリフト走行で一瞬ブレーキを踏み、抜けていく。
ハンドルをあまりきつく早く切らず、ゆっくり切っていくといいだろう。



軽くハイパーグリフト走行をしてやり、抜けていこう。

左カーブを抜け、ラインをミドルにし、次の右カーブへ走っていく。
次の右カーブだが、右へ曲がった直後、ジャンプしてしまうため、ハンドルを切るのが遅れるとグリップさせることができず、そのままアウトへ飛んでいってしまう。着地してから切っても遅いのだ。



ミドルから入り、インへ。この状態で真っすぐジャンプする。

ここで確実にインに入るためには、ジャンプする前にインに入るようにしなければならない。そのためには、早めに切り込み、カーブのインに入ったときには真っすぐにし、そのままジャンプできるようにしてやる。これで1周終了。

## 2分17秒を切ろう!

まずぶつからないこと。安全に走るよう心掛け、1周のラップを45秒に抑える。
そこからハイパーグリフト走行を駆使していき、少しずつ縮め、コーナーを攻めていき、45秒500に近づけていきたい。
3周走って2分16秒台に入れば本物だ!

# 今回は対CPU戦1キャラ、2P対戦2キャラを取り上げていくぞ!




©1995 KONAMI
ALL RIGHTS
RESERVED.

## 今月はまずこいつ!! ドラグーンマイト対CPU
# 雷庵
**対CPUの基本は、大まかに2通りある。基本さえわかればすぐにクリアできるぞ!!**

担当：MVP

今回は超楽にクリアできてしまう雷庵で、対CPUを攻略だ。

雷庵は、坊主にしてはなんかちょっとオシャレでナルシストっぽいが、彼は実は金の亡者であった。

このなんか怪しいキャラのエンディングを見るために誰でもクリアできる方法を説明しよう。

### 基本を押さえろ!!

まずキャラ別に入る前に雷庵の基本戦法をみてみよう。

彼には、飛び道具、空中からの突進技、スライディングと必殺技はオーソドックスで、対空はボンバーを使えば対CPUはまかなえる。

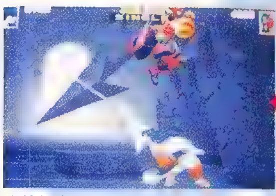

対空技にボンバーを使う。

基本戦法のその①は、「跳ばして落とす」とまあ対戦格闘ゲームの基本の戦法が有効である。

飛び道具と言っても、やはり遠くから撃たないと迎撃できないので、スタートする前に一度キックボタン同時押しで相手と間合いを離すために何かに使ってすぐに降りておこう。するとスタート直後の間合いがかなり離れるので、すぐに雷光波を撃ってもOKだ。


スタート前に間合いを離す。


跳ばして、

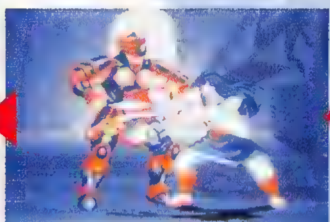

迎撃!!安定です。

相手が跳んできたのを落とす時に、ボンバーを使うのが一番楽なのであるが、体力がなくてボンバーが使えない時などは、しゃがみ大パンチか立ち中パンチで迎撃しよう。

もちろん迎撃したらすぐに雷光波を起き上がりに重ねて間合いを離すのは、言うまでもないだろう。

この跳ばして落とすやり方


裏から攻撃して、


入ったら弱パンチ。


そして水面蹴りで連続技だ!!

目指せスコアラー、たたきのめせ挑戦者！

# 鬼の攻略テクニック伝授

の時に出す雷光波は、弱で出すようにしよう。雷光波は弱中強の順に、出るまでの速さが速いのである。

次に基本戦法その②を説明しよう。

これは飛遁脚で突っ込むものである。キャラによっては弱、中で表から突っ込んでいっても当たってくれることもあるが、基本的に強で出し、相手の裏から突っ込むのがよい。

飛遁脚を相手がくらったら、立ち弱パンチ×2キャンセル水面蹴りで、連続技の完成だ。

飛遁脚を相手が遠くでくらってしまった場合は、立ち弱パンチは1発しか入らないので、その時はそのままやめておこう。

飛遁脚を相手がガードしたら、立ち弱パンチを2発出しそのままバックジャンプで間合いを離そう。

この2つの戦法を使い分ければたいていCPUは楽勝である。

## キャラ別に詳しく行こう

基本を押さえたところで、今度はキャラ別に詳しく見ていこう。

**●酔虎**

2つの戦法どちらでもよい。飛遁脚でいったほうが早く倒せるので楽である。

体力が少なくなると、スーパーボンバーを使ってくるので、それだけは注意しよう。といっても狙って回避できるわけではない。

**●木霊**

こいつは基本的に飛遁脚パターンを使う。なぜかというと、飛び道具を撃つとのっかり攻撃をしてくるからだ。

飛遁脚がガードされると、実は非常にやっかいである。それは、次の立ち弱パンチを当て身で返してくるからだ。


当て身されるとキツイのね。

この当て身をくらうと自分の武器が吹っとんでいってしまい、再び装着するのが難しいのである。つまり、飛遁脚がガードされると着地後間合いを離すにはバックダッシュか逃げジャンプをするしかないのである。

しかし、その他の相手の攻撃は全然怖くないので、飛遁脚がガードされたらドックダッシュ、という感じでやればOKである。

**●つぐみ**

こいつも飛遁脚でOK。たまに飛遁脚を出すためにジャンプしたところをボンバー技で返されるが、特に気にしなくてよい。


生意気な娘だ。

**●レイラ**

強いぜ飛遁脚パターン!!こいつにも通用するぜ。ただ、ガードの確率がかなり高い。ガードされたら弱パンチを出して、間合いを離すのだが、この時2回目に出す弱パンチをくらってくれる確率が高いので、強引に水面蹴りにつないでしまってもいいだろう。

別のパターンとして、レイラを画面端に押し込んで、弱パンチをタイミングよく近づきながら出すと、ボコボコくらってくれる。これだけでも十分勝てるぞ。

飛遁脚で行く時は、体力が少なくなった時のスーパーボンバーに気をつけよう。

**●ヤマト**

こいつも飛遁脚パターンだ。何かこればっかだが、通用する。たまに飛遁脚が落とされる時もあるが、飛遁脚からの連続技を1回入れてしまえばそれだけで体力をゴソッと奪えるので問題ないだろう。

**●ドレイク**

やっと出ました！雷光波を使った飛び道具パターン。


なんかサディスティック。

ドレイクは距離をとりやすいキャラなので、このパターンが有効。対空技はボンバーかしゃがみ強パンチがよい。

体力を減らすとドレイクはスーパーボンバーで相打ちを狙ってくるので、飛び道具は様子を見ながら1回ずつ慎重に出そう。勝ち重視なら、対空に使うしゃがみ大パンチを少し遅らせてガードさせる戦法でタイムオーバーを狙うのがいい。

**●ザック**

飛び道具戦法がよい。開幕キック同時押しで物につかまり、すぐに間合いを離すのが非常に重要である。なぜかというと、こいつは接近戦で押されてしまうと手がつけられなくなってしまうためである。

とにかく間合いを離して、雷光波を連打。こいつのスーパボンバーは怖くないので、ケズり殺すという感じでどんどん飛び道具を撃とう。

もし懐に入られてしまったら、ひたすらガードして雷光波を撃つタイミングをうかがおう。

とにかく近づけなければ余裕な相手なので、対空技できっちり迎撃しよう。

**●ジャオウ**

こいつは前半に出てくることが多いので、飛遁脚パターンをひたすらやっていればOKだ。とりたてて難敵というわけではない。

**●レジー**

こいつは強敵。その理由はガードの堅さである。とにかくガードが堅い。その上飛び道具を撃っても跳んでこないし、連続技は入らない。しまいにじりじり近寄られてスカイハイボムを決められた日にゃ…。

こういう奴なので勝つための戦法はただ1つ「ケズる」しかない。


「おめー堅えよ」

飛遁脚パターンは立ち弱パンチ×2の間に投げられてしまうので使うのはやめよう。

とにかく飛び道具でひたすらケズって、もし近づかれてしまったら、虚空遁で逃げまくろう。地道にやっていけばまず負けることはない。

**●猿丸**

こいつも飛遁脚パターンでOK。けっこうダメージをくらってくれやすいかわりに、こちらもダメージをうけやすい。どつき合いで負けないためにも、相手の技のスキにはボンバー技を叩き込んでいこう。そうすれば負けないぞ。

**●鉄仮面**

相手の使ってくる技は木霊のそれとほぼ変わらないので、基本的に飛遁脚でいって立ち弱パンチを1発、て感じでいき、もしガードされたならバックダッシュで距離をとるのがいいだろう。これだけでOKだ。

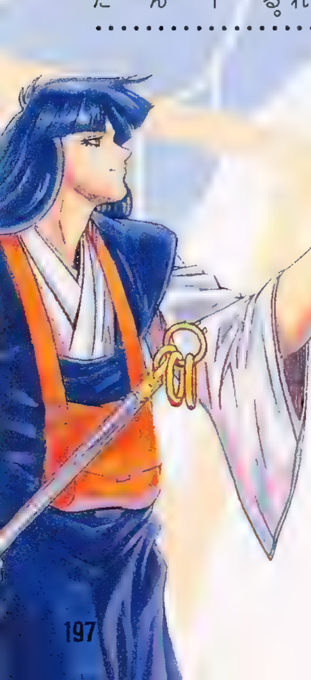
**●ラスボス**

ラストは他のキャラでやると超手強い奴。

しかし雷庵でやればただのザコ。飛遁脚パターンを3回入れて終わり。飛遁脚で相手の裏に回るとなぜかボコボコくらってくれるのである。まじで楽勝。あとは感動の(?)エンディングへ突入だ!!

## 対CPUまとめ

いかがだったかな。雷庵は基本の戦法さえ押さえてしまえば、すぐにクリアできるだろう。次はいよいよ前号で紹介できなかったキャラの対戦基礎だ。まだまだドラグーンな日々が続くぜ!!



## 対戦基礎 ドラグーンマイト

# ガンガン行くぜ! レジー

### 見た目どおりの肉弾キャラ。殺られる前に殺れ!!

担当:MVP

今回は対戦基礎ということで、この見た目通りのプロレス野郎、レジーの使い方を伝授するぞ!!

## 特徴を知る

レジーの特徴は、もう言うまでもないかもしれないが、とにかく攻めて攻めまくるしか能がないキャラである。

相手に攻められてしまうときついキャラなので、常に闘いのペースを握りながらいこう。



こうなると大ピンチ!!

## 通常技を見る

レジーの通常技は結構品揃えが悪く、使用するのは限られたもの。ただしそれぞれ使い所がちゃんとあり、きちんと出せばかなり強いので、まずそこから説明しよう。

### ●遠距離

まずしゃがみ小パンチ。これは連打がきくので、相手の突進系の技やダッシュを封じるのに最適だ。あまり出すと必殺技やボンバー技でもっていかれることがあるので、あくまで牽制程度に使おう。

次にしゃがみ中キック。こいつは相手の技をつぶすのに使う。主に通常技の足払いなどがそれに当てはまる。判定が強いので、中間間合いに入ったら、とりあえずこいつで相手の地上攻撃を封じよう。




判定の強いしゃがみ中キック。

しゃがみ大パンチ。これは相手の動きを封じるために使う。もし相手がくらったらジャックナイフタックルにつなぐのである。ただしガードされると剣が弾かれ、スキが少しできてしまうので多用は禁物。

最後に立ち、しゃがみ大キック。両方とも相手に当たれば転ばせられるので、その後接近することができる。リーチが長いので地上戦で重宝するだろう。



長い立ち大キック。

### ●近距離

ここでの目的はただ一つ。スカイハイボムにつなぐために通常技を使うのである。




すべてはこの一瞬のため。

主にしゃがみ小パンチ、大足払いをメインに使おう。

相手を固めてスカイハイボムに行ってもいいし、しゃがみ小パンチをスカしてからスカイハイボムなどがよい。

相手がすぐに技を出す人ならば、迷わず大足払いで転ばそう。

### ●ジャンプ攻撃

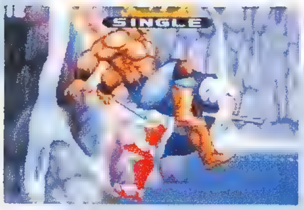
主にジャンプ小キック、大キックがメインになるだろう。小キックは判定が強いので頼りになる。大キックは威力、くらい投げ防止のために使おう。



相手がくらったら連続技。

ジャンプ攻撃を当ててスカイハイボムにつなぐのが理想。もしジャンプ攻撃を相手がくらったら連続技でいく。

また、跳び込み時にレバーを回してパンチで跳び込むと、相手がジャンプすれば勝手に空中スカイハイボムが入る。これは狙って損はない。




自動空中スカイハイボム。

### ●連続技

一応ほとんどの通常技からジャックナイフタックルが連続になる。ただジャックナイフタックルは溜めが少し長いようなので、なかなか狙いにくいのが現状。

## 基本戦法

前述したとおりレジーには対空兵器がないのでこちらからガンガン攻めないと辛い。



ガードされてもOK。

そこで基本戦法を考えると、中間間合いではとりあえずジャンプからいくかジャックナイフタックルに頼ることになる。ジャックナイフタックルは、ガードされても反撃はくらわないので、とりあえず近づくために出す。

また、この距離では通常技で少し牽制してもよいだろう。ただ、相手にジャンプされる恐れがあるので程々に。

さあ近距離になればこっちのもの、しゃがみ小パンチ連打でプレッシャーをかけ、スカイハイボム、大足払い、ダッシュ投げ、ジャックナイフタックルでガンガンいく。

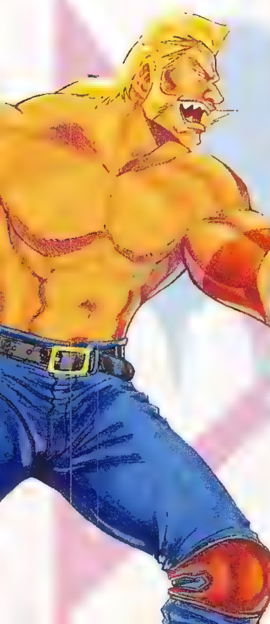
攻撃をどんどんガードさせれば、相手の武器を落とせるので、ますますいい感じになってくる。

相手にプレッシャーをかけつづけ、いきなり空ジャンプからのスカイハイボムなどを狙うのも効果的。とにかく攻めろ!!

一つ注意すべきは忍者2人である。こいつらは当て身を持っているので、調子にのって攻めていると痛い目に遭う。当て身を誘ってスカイハイボムで吸ってやろう。

## まとめ

レジーはとにかく攻めないとヤバイキャラである。血気盛んなそこの君!!一回こいつを使ってみてはどうかな。



## 対戦基礎
# ザック
## 小さいのに力持ち！

**キャラ的にかなり扱いづらいキャラのザック。だが、ザックの技をすべて知れば、ガンガン行けるぞ!!**

担当・M・I

### ザックのすべてを知れ！

どのゲームでもそうなのだが、やるゲームを何度か練習して、ある程度そのゲームのコツを覚えないとうまくなれない。

ザックはかなりクセのあるキャラなので、最初はかなり苦労するであろう。基本技のパンチが、あの重々しい剣での攻撃なので、かなり自分なりのコツを覚えなければ、とても対戦はできないハズ。


この剣がとてつもなく重い…。

ザックに関しては、基本技と必殺技すべての性質を覚え、実戦でどういう時に使うかを考えてからやろう。いきなり対戦しても、わけのわからないまま終わっちゃうぞ。

### 必殺技を使いこなせ!!

まずゲームが始まる時に、対戦時に使わないパンチボタンを1つ、押しっぱなしにしておこう。リードブーメランをいつでも使えるように、最初からしこんでおくのだ。ソードブーメランはⓅボタンを5秒押してはなすという、かなり時間のかかるコマンドだけあって、実戦でかなり使える技になっている。


大Ⓟを押しっぱなしでもこのとおり中Ⓟが出る。

次に、跳び込む時にはいつも⬆+Pのクセをつけよう。もし、相手が跳んで来たり、相手の対空必殺技がスカった時はホイールスラッシャーが決まってくれるぞ。


コマンドがカンタンなので相手が跳び込んで来たのを見てから、



速攻でやればできなくもないぞ。

グランドウェーブは基本技をキャンセルしてから出すようにしよう。スキが少しあるので、相手の反撃が受けやすい。

リードボルトキックはもちろん対空兵器に、そして基本技からの連続攻撃に使っていこう。

### 基本技で相手を押さえ込め

ザックは中・遠距離戦が苦手なキャラなので、基本技がギリギリ当たる所でチクチクと攻めることをオススメする。

とは言っても、ザックは移動スピードがとてもノロいので、移動スピードの速いキャラに対しては、うまく攻め込めないものだ。

そこで、相手にうまく攻め込むには…

**・投げる時にはカベに向かって投げろ**
**・空中の物にうまくつかまって攻めろ**
**・前後の移動で相手の技をスカらせろ**

の3点が重要だ。特に空中物をうまく使って移動すれば、移動のノロいザックでも素早くその場から移動できるので、空中物につかまって降りる練習はやっておいたほうが良い



こう攻め込まれても…


これで逃げられるぞ。

カベに向かって投げられた時には、相手を逃がさないようにしよう。基本技or飛び道具でガンガン攻め、相手が思いあまって跳び込んで来たら、必殺技のリードボルトキックか、ホイールスラッシャーでたたき落とそう。

### リーチの長い相手に対して

リーチの長いキャラ、もしくは出の速い飛び道具を持ってるキャラに対してはうかつに近づけないので、こちらもはなれて飛び道具を出すか、跳び込み攻撃か空中物につかまって無理矢理攻め込むかのどれかになってしまうだろう。


まず、飛び道具で相手の出方を見よう。

かなりキツイ対戦になりがちで、足のノロいザックはとても苦しめられるハズだ。

こういう相手に対してはまず、飛び道具でようすを見よう。ガンガン攻めて来る相手に対しては、さほど困らない。

問題は、飛び道具やリーチの長い技で相手の出方をうかがってるだけの相手だとかなりキツイぞ。

こういう場合は、もう跳び込んで行くか、空中物につかまって攻め込むしかないだろう。

跳び込む場合は、かなりバクチになってしまうのだが、空中物につかまって行くのは、結構使えるぞ。フェイントで相手方向に跳び降りずに技をさそい、そこに技を入れたりできるぞ。そこらへんは相手との読みできまって来るので読みに勝ったものが勝負に勝てるワケだ。

### ザックはツライ？

最初にザックを使ってみると、あまり強そうにないキャラだと思われないだろう。が、技一つ一つの性質を知り、うまく使いこなしていけば、かなりいい線行けるだろう。見た目だけではなく、技一つ一つを見て行けばうまく攻め立てられるハズだ。どのキャラも、超ボンバーを持っているので一発逆転も夢ではないぞ。ザックに対しても言えることだ。相手を知り、ザックを知りつくせばかなり勝てるキャラになっているので、ザックを使う人は、もう一度技のおさらいをしてみてはいかが？



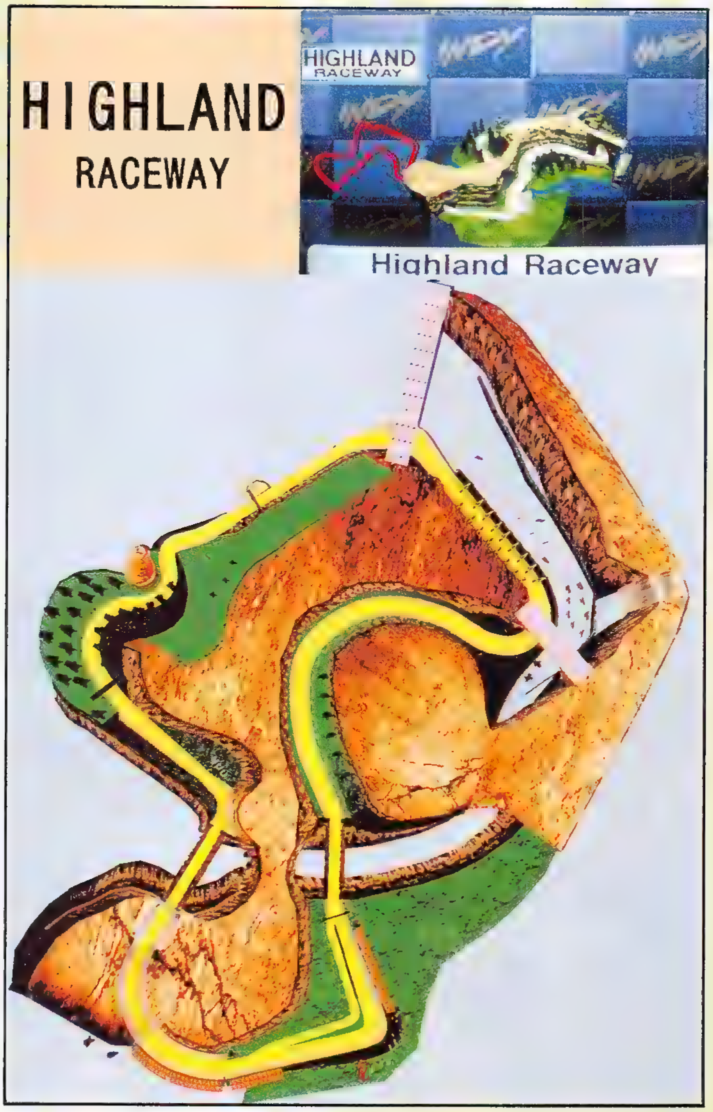
HIGH LAND RACE WAYをATで走ろう!

# INDY 500™

右へ左へ曲がり、さらにアップダウンあり！
ここからがこのゲームの本番！走るぜ！

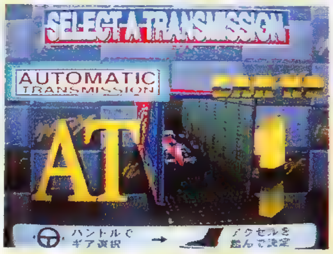
担当：亜音速の気孔師
ずるずる

AM R&D DEPT.#1
©SEGA 1995
©1995 Indianapolis Motor Speedway Corporation




## ATで走ってコースに慣れる

なにはともあれ、コースを走れないことには話が始まらない。というわけで、まずこのコースを知ることから。そのために、操作が楽なATで走ることにしよう。



コースに慣れるため、まずATで走るようにしよう。

ATで走ると、シフト操作がないため、手による操作はハンドルのみとなる。これにより、マシンを操作することに集中できる。

あとは、足でアクセルを踏み込み、減速が必要なところでブレーキを踏む。

このコースで、ブレーキを使って減速をするところは2カ所。もう1カ所考えられるが、そこはダートを使う。

この減速ポイントをクリアするのが完走への近道となる。

## スタート前で視点をチェック

コインを投入し、コースを選び、ミッションを選んだらゲームスタート。

走りながらスタートする、「ローリングスタート」で始まる。オート制御されている。

そのローリングスタートをしている状態では、まだ視点は選べない。選べるのは、GOのサインが出たあと。そのあとで好きな視点に変えよう。



GO!のサインが出るまでオートでマシンが動かされる。

私が選ぶ視点は、やや後方からマシンを見る視点4のものだ。視点3も大して変わらないが、やや後ろ、やや上空の分、得することが多い。

これはあくまでも個人個人のやりやすいもので選んでもらえればOKだ。

もうすでに視点5（より後ろで、より上空からのもの）でプレイしている人もいると思う。この視点だと、視点4よりも遠くを見ることができる、コースを把握しやすいなどの利点もある。今初めて知った人は、後ろで説明してあるので、確認してほしい。



ここからゲームスタートだ！すでにタイムが動き出している。

## 斜めに抜ける攻めすぎるな!

オート制御が解けると本格的にゲームスタート。

スタートラインまでまだ少しあるが、すでにタイムは動き始めている。そのため、気を抜いて走っていては、タイムにも影響してくる。

オート制御が切れたら、すぐラインを斜め右へ移し、右、左と、抜けるコースを斜めに真っすぐ。




早めに右へ移動し、敵車を右から左へどかす。

右カーブのクリッピングポイントを真っすぐ走り抜け、次の左のクリッピングポイントへ真っすぐ走っていく。

敵車もいるので、接触には気をつけたいが、このラインならまず大丈夫。

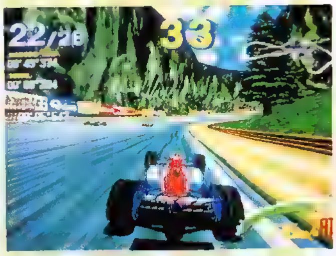



意外に壁に当たりやすいので、ギリギリには注意しよう。

## 右ロングカーブハイグリップ走行でインへ

左カーブから次の右ロングカーブへラインを変える。

とにかく直線的に走る。右カーブのインに入りにいくが、このとき、少し注意が必要。




右ロングカーブ。前半は緩いが後半はハイグリップ走行が必要。

イン側にも何台か敵車が走っている。当然その敵車に近づけば反応し、動いてくる。

この動きに注意。

敵車に後方から近づく場合は、絶対どかしたいので反対の斜め後ろに入ること。




さあきつくなった!どんどん切り込んでインをキープしよう。

そうすることでここの場合、敵車を左にどけることができ、右カーブのインに入れる。

後半の右カーブはきつくなるので小刻みに切り込む。

## 第1の難所

ハイグリップ走行で右ロングカーブを抜け、ラインを次の左カーブへ移していく。

次の左カーブは、前半の難所の1つ。ブレーキが必要なカーブである。

カーブの形を見てみると、前半は、インをキープして走れる緩いものだが、後半に入ると急にきつくなり、減速なしでは曲がりきれない。

もし全開のままきついカーブに入っていった場合、ある程度グリップしたあと、スリップし始め、どんどんコースの外側へ流れていってしまう。

当然この状態からグリップを回復できるわけはなく、コースから出て、ダートの外の壁にぶち当たる。

ではどこで減速を始めるか。










真っすぐインへ。少し上ったあと、すぐ下ってきつい左へ。即ブレーキを踏んでインキープ。

インを走れば速く走れることは誰でもわかる。そのラインに入るためには、きつくなるところにきてから減速を始めても遅い。その手前でスピードを合わせなければインに張りつくことはできない。

きつくなる手前、緩いカーブのところから減速を始めた場合、グリップ力が上がり、インに入っていく。これを予期し、少しハンドルを戻してインに入りすぎないようにする。ブレーキは0・5秒ほど。そのときアクセルを緩める。

また、ブレーキを使わなくても、アクセルオフで進入し、立ち上がりで少しずつ踏んでいく抜け方もある(安全)。

## できるだけ真っすぐ走る

コース上にかかる木の下をどんどん加速していく。

ややアウト寄りのラインを取り、次の左、左の高速コーナーの進入の準備に入る。

次の2つの左カーブは、1つ目でガンと思いきりハンドルを切ってインに入ったあと、切るのを緩めてスリップさせないようにし、その切り角で次の左カーブのインも通っていく。

1、2周目は、敵車が多くぶつかりやすい。スリップにも入るのでかなり難しい。










1つ目の左カーブで、しっかりインを通ったら、ハンドルを戻してスリップさせないように。

ここの2つのカーブ自体は、それほど難しいものではない。

だが、このカーブ(1つ目)の上にある橋の影で路面が暗くなっており、クリッピングポイントがわかりにくい。よーく目を開いて走りたい。

## 第2の難所

少し上りのストレートを走っていくと、ほんの少し右にコースが曲がったあと、左急カーブ、そこから急激に落ち込み、右カーブ、そしてすぐ右カーブという切り返しの激しいこのコース第2の難所へやってくる。

ここが難しい理由は、きついカーブが3つ続くということもあるが、1つ目の左カーブの先がどうなっているのかわからない点だ。

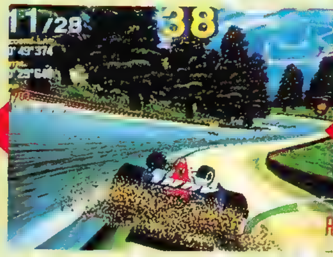
この上り下りがあるため、コースのどこを走ればいいのか、今、どのあたりを走って、これからどう走ればいいのかがわかりづらいのだ。

まずどこをどう通り抜けていくのかを簡単に説明していこう。









ジェットコースターのようなアップダウンが体験できる。しっかりダートに入って減速をする。

ほんの少し右に曲がる入り口からラインを右寄りから、次の左急カーブのインのダートの一番インを目指して突っ込んでいく。

急カーブのため減速が必要なのだが、ダートに入るためブレーキ、アクセルオフは必要ない。

左急カーブのダートに入りインを抜けたら、次の右カーブのインのダートの中に突っ込んでいく。

左、右のダートに入るのは、減速するためでもあるが、できるだけ真っすぐ走るためでもある。

右のダートを抜け、次の左カーブのインへ（コース上）。ハンドルを何度か切り込み、強引にグリップさせ、インをキープして抜けていく。

第2の難所はこれでOK。アクセル全開のままだ。危ないと思ったら、早めにアクセルをオフにしてあげよう。

## 切るタイミングのみ

左側にでっかい牛乳のビンが見える右カーブへ。

ここのカーブもかなりきつい。全開で抜けるには、コース幅を十分に使っていかないと、抜けていくことは難しい。

そのため、ここのカーブの進入は、できるだけアウトから入るようにする。

そこからタイミングを合わせて一気に右へ切り込む。

インをしっかりキープし、左へふくらみながら抜けていくが、このとき、グリップ力が低下し、スリップしそうになるので、すかさずハイグリップ走行をして、グリップ力を保ちながら走ろう。







できるだけアウトから入る。そこから1発、タイミングを合わせアウト＝イン＝アウトと走る。

## 上手に切り込んでインをキープ

1発タイミングを合わせて右カーブを抜けたら、どんどん加速してトンネルの中のカーブへ進入していく。



暗いが見えなくはない。このあたりから小刻みに切り込もう。

ここの左カーブはきつくないので、進入はインからでもOKである。

しかし、同じ切り角キープでハンドルを固定していると、スリップし始めてインにいられないので、トンネル出口に近づいてきたらハンドルを小刻みに切り込み、ハイグリップ走行でインにへばりつこう。

トンネル内は少し暗いため、インの縁が見えにくい人もいるだろう。しっかり目で見てインをキープしよう。

トンネルを出たら、少しずつ右へラインを変えよう。

## 命がけ?最終コーナー

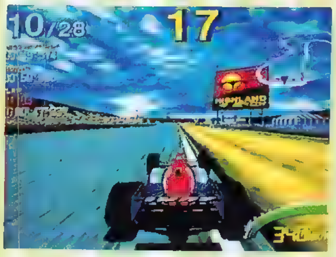
トンネルを抜けると、お客さんがいっぱいいる観客席の前に出る。

ここまでくればあとは最終コーナーのみだ。

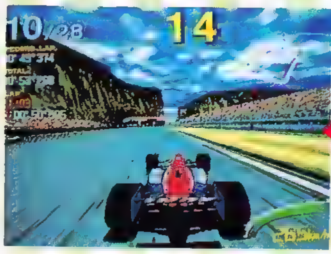
しかしこのコーナー、曲がるためには減速が必要。さらにここのインを見ると、なんとエスケープゾーンがない。

少しでも速く走ろうとするなら、この最終コーナー、できるだけインを走らなければならない。これはかなり勇気がいる。

これを成功させるには、しっかりしたタイミングで切り込まなければならない。







減速も重要だが、やはりインに突っ込む度胸が必要だ！

さてここを成功させるには、どういった走り方があるのかを述べていきたい。

ここを抜けるために必要なテクニックは、減速方法とハンドルを切る方法だ。

一番安全で楽なのは、カーブに進入するかなり手前からアクセルをオフにして、惰性で進入し、抜けるまで加速しないことだ。

これならオーバースピードにならない。

上達したら、アクセルオフをもっと奥にし、ブレーキを踏んでやる。ブレーキを使うことで制動距離を短くし、タイムロスを少なくできる。

ここから先は、どこまでブレーキを我慢できるか、どこからハンドルを切り込むかだ。

できるだけアウトから入り、インを攻め、コースいっぱいまでふくらんで加速したい。

## どんどん加速し2周目へ

最終コーナーを抜ければ1周終了。

コースレイアウト的にはそれほど難しく思えないここのコースだが、その地形が作るアップダウンや、岩壁による視界の狭さが、それ以上に難しく、そしてプレッシャーをかけてくる。そのプレッシャーは、何度もプレイすることで消していくしかない。

コースに慣れてくれば、走りに余裕が生まれ、落ちついてコース状況を把握できるようになる。こうなれば上達は早いぞ！



最終コーナーを抜け、1周終了。さあ次の周回へレッツゴー！

あとは、正確なコントロールを身につけていき、いつ走っても同じラインを走れるようにしていく。

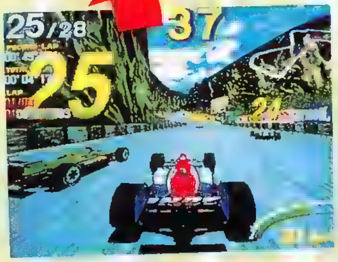
このあたりまでくると、ドライブゲームのセンスも必要になってくる。でもそれを伸ばすもダメにするも君次第だ。

そうそう、度胸っていうのも必要。開き直ってみるのも上達の一つかもね。

## 華麗なる スタートダッシュ！

さて、このインディ500で特別なテクニックを挙げるとすると、やはりこの超加速ということになるだろう。
すでに400㎞／hで走るインディ500コースではややお得感はないが、トップスピードが340㎞／h、310㎞／hと落ちる他の2コースでは重要になってくる。

この超加速というのは、CPU車（敵車）の横にぶつける（自分が少し前）となんと一瞬でスリップストリームに入るよりも高いスピードへ。









このぶつかって加速するテクニックを使えばタイムアップは間違いない。が、スピード差のある中でぶつかるのは難しい。何ヒットできるかな。

## HIGH LAND RACE WAY ピットワーク！

このコースのピットロードは、コースの左側にある。
コースに沿って存在するピットロードだが、最終コーナー手前から進入するため、ピットロード内で1度左へ曲がる（オートドライブ状態）。















ニュータイヤに換えるデモあり。

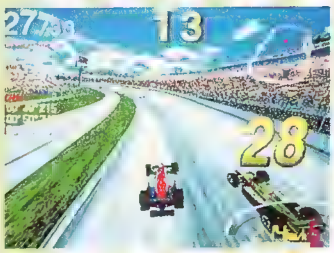
## いろいろある 隠しコマンドパート1

### その1 ハンドル抵抗オフモード（パワステモード）

これは本来ゲーム感覚よりリアルにするために付けられたモーターによる抵抗力だ。この抵抗をなんとなくすことができる。
コース選択、ミッション選択時に、ズームボタン（青）を押しながら選択すればOK。

### その2 第5の視点

増える視点は、視点4よりも後方かつ上空のものだ。
ズームイン、アウトのボタン2つを同時に押せばできる（視点4の状態で）。



この高さからプレイをする。遠くが見えるのはいいよね。

### その3 コースセレクト時のお遊び

コース選択時にハンドルを回すと、なんとコースイラストの回転が変化するのだ。
さらにアクセルなんぞを踏んでみると、そのイラストが大きくなったりする。
これを交互にくり返すと時間のある限り往復できる。




コースのイラストの回るスピード、大きさが変わる。

### その4 ミッションセレクト時のお遊び

ミッション選択にブレーキを踏んでいると、トレーラーから出てこようとしていたマシンがバック し始め、その後、トレーラーのドアが閉まる。アクセルを踏むと前へ進む。




1度開き、マシンが外へ。これを戻し、閉めることができる。

やっぱり使えるんですよ!?

# Virtua Fighter 2.1

©SEGA

AM2

デュラルコマンド公表+使い方を教えよう。

担当：バーチャジャンキー

## デュ、デュラルが出現!?

VF2の新しいバージョン2.1で結構使っているのを見たことがあるという読者がいるが、なんと"デュラル"使用は可能なのだ。

今回はデュラルの出し方、使用したときの攻略を紹介だ。

VF2.1は基本的に"バーサスシティ"専用である。VSシティの筐台は少し特殊で、画面の上に電光掲示板がついているのだが、本来の掲示板は攻撃がヒットしたときにダメージ量が出たり、自分の勝ち抜き人数が表示される。

実はデュラルが出現するときに電光掲示板で確認ができるのである。

お金を入れて、スタートボタンを押すとキャラクター画面に変わり、電光掲示板はパラパラと動く。

で、キャラクター選択時にスタートボタンを押しっぱなしでキャラクターを選ぶと電光掲示板も止まり、出ている数字が"ゾロ目"になるとデュラルが出現するのである。

このときは乱入した側、された側のどちらもスタートボタンを押しておけば両方共デュラルになり、同キャラ対戦も可能。

ちなみに自分が勝ち抜いていて乱入されたとき、相手がスタートボタンを押していないが自分はスタートボタンを押していれば相手は普通のキャラで自分だけがデュラルになることもできる。

本来デュラルはCPUが使う魅力的なキャラクターで、CPUと真面目に闘ってもなかなか勝てない。

それを人間が使えるのだから強い人が使うとイヤがれる可能性が高い。

しかし、デュラルは一度は使いたいキャラクター。デュラル対戦攻略を教えよう。

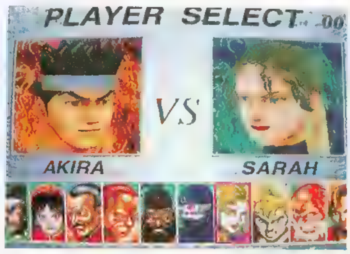
**お金を入れてスタートボタンを押す**

↓

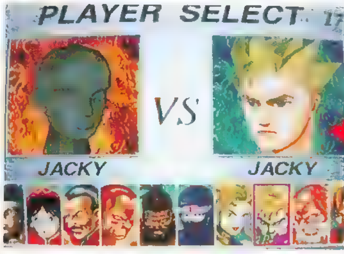
**スタートボタンを押しながらキャラを選ぶ**

↓

**電光掲示板の字がゾロ目になればOK**
**デュラル出現（確率16分の1）**



これは通常キャラ選択画面。



ムムッ、デュラルが!!

## 固有技

| 固有技 | | |
|---|---|---|
| 烈掌 | Ⓟ20Ⓟ | 上段 |
| 薬重ね | Ⓟ20Ⓚ | 上段 |
| 烈掌脚 | Ⓟ20Ⓟ20Ⓚ | 上段 |
| コンボエルボー | Ⓟ20Ⓟ20⇨6Ⓟ | 中段 |
| コンボエルボーサマー | Ⓟ20Ⓟ20⇨6Ⓟ(⇦or⇦)Ⓚ | 中段 |
| エルボー | ⇨6Ⓟ | 中段 |
| エルボーサマー | ⇨6Ⓟ(⇦or⇦)Ⓚ | 中段 |
| DJB | ⇨6PⓀ | 中段 |
| エルボーハンマー | ⇨6Ⓟ⇦Ⓟ | 中段 |
| 膝蹴り | ⇨6Ⓚ | 中段 |
| ライジングニー | ⇨6Ⓚ | 中段 |
| 右端脚（みぎたんきゃく） | ⇨16⇨6Ⓚ | 中段 |
| 連環腿（れんかんたい） | ⇨16⇨6Ⓚ15Ⓚ | 中段 |
| 流影脚 | ⇨⇨⇨Ⓚ | 中段 |
| 旋風蹴り | ⇨Ⓚ | 中段 |
| 水車蹴り | ⇨Ⓚ+Ⓖ | 中段 |
| 地走り | ⇦Ⓚ | 下段 |
| 幻葉 | ⇦Ⓚ+Ⓖ | 上段 |
| 旋蹴り | ⇩Ⓚ+Ⓖ | 中段 |
| 浮身連脚 | ⇨⇨Ⓚ+Ⓖ | 中段 |
| 雷竜飛翔脚 | ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 中段 |
| 後転 | (⇨⇨⇩⇦⇦) | |
| 後転地擦り脚 | (⇨⇨⇩⇦⇦Ⓚ) | 下段 |
| 躍歩頂肘（やくほちょうちゅう） | ⇨16⇨10⇨6Ⓟ | 中段 |
| 箭疾歩 | ⇨⇦⇨⇨Ⓟ | 中段 |
| 鉄山靠（てつざんこう） | (⇦⇨⇨Ⓟ+K) 26 | 中段 |
| ヘッドバット | (⇦⇨Ⓟ+Ⓚ) | 中段 |

## 固有技

| 追い打ち攻撃 | | |
|---|---|---|
| 槍下炮（そうかほう） | ⇧6Ⓟ | ダウン |
| ストンピング | ⇧6Ⓚ | ダウン |
| 投げ技 | | |
| 心意把（しんいは） | (⇦⇨Ⓟ) 15 | 上段 |
| 鷂子穿林（ようしせんりん） | (⇦⇩Ⓟ+Ⓚ) 20 | 上段 |
| 大纏崩捶（だいてんほうすい） | (⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ) 30 | 上段 |
| 影霞 | ⇦⇨Ⓟ | 上段 |
| 刀霞 | Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上段 |
| 弧延落 | ⇦Ⓟ | 上段 |
| ネックブリーカードロップ | ⇨⇨Ⓟ | 上段 |
| ボディリフト | ⇦Ⓟ+Ⓖ | 上段 |
| スプラッシュマウンテン | (⇩⇨Ⓟ+Ⓚ) 28 | 上段 |
| マシンガンニーリフト | ⇩⇨Ⓚ | 下段 |
| ブレーンバスター | Ⓟ+Ⓖ | 上段 |
| フランケンシュタイナー | ⇦Ⓚ+Ⓖ | 上段 |
| タイガードライバー | ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 下段 |
| ジャイアントスイング | (⇦⇦⇩⇨⇨) Ⓟ | 上段 |
| 返し技 | | |
| 外門頂肘（上右P返し）（がいもんちょうちゅう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 上段 |
| 揚炮（上左P返し）（ようほう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 上段 |
| 単翼頂（上K返し）（たんよくちょう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 上段 |
| 背歩裏肘（中K返し）（はいほりちゅう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 中段 |
| 翻身単打（下K返し）（ほんしんたんだ） | Ⓖ20⇩6Ⓟ | 下段 |
| 双拍手（下K返し）（そうはくしゅ） | Ⓖ20⇩6Ⓟ | 下段 |
| 上歩衝＝（中K返し）（じょうほしょうこう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 中段 |
| 外門頂肘（肘返し）（がいもんちょうちゅう） | Ⓖ20⇦6Ⓟ | 中段 |
| 小手返し | ⇩6Ⓟ | 上段 |

## 基本技

| 基本技 | Ⓟ | 上段 |
|---|---|---|
| P | Ⓟ | 上段 |
| 下P | (⇦or⇩or⇨) Ⓟ | 下段 |
| K | Ⓚ | 上段 |
| 下K | (⇦or⇩) Ⓚ | 下段 |
| 中K | ⇨Ⓚ | 中段 |
| 小ジャンプ攻撃 | | |
| JP | Ⓟ（上昇中） | 空中 |
| JP | Ⓟ（下降中） | 空中 |
| JK | Ⓚ（上昇中） | 空中 |
| JK | Ⓚ（着地直前） | 中段 |
| 飛燕単脚 | ⇧Ⓚ | 中段 |
| 飛燕烈脚 | ⇦ⓀⓀ | 中段 |
| 大ジャンプ攻撃 | | |
| JP | ➡Ⓟ（上昇中） | 空中 |
| JK | Ⓚ（同時） | 空中 |
| JK | ➡Ⓚ（上昇中） | 空中 |
| JK | Ⓚ（上昇中） | 空中 |
| JK | Ⓚ（下降中） | 空中 |
| JK | ⬅Ⓚ（上昇中） | 空中 |
| 背後攻撃 | | |
| 振り向きP 1 | Ⓟ | 上段 |
| 振り向きP 2 | ⇩6Ⓟ | 中段 |
| 振り向きP 3 | (⇦or⇧or⇩) Ⓟ | 上段 |
| 振り向きK 1 | Ⓚ | 上段 |
| 振り向きK 2 | ⇩6Ⓚ | 下段 |
| 振り向きK 3 | (⇦or⇧or⇩) Ⓚ | 下段 |
| 振り向きK 4 | ⇧6Ⓚ | 中段 |
| ダウン攻撃 | | |
| ダウン1（近） | ⇧Ⓟ | ダウン |
| ダウン2（中） | ⇧Ⓟ | ダウン |
| ダウン3（遠） | ⇧Ⓟ | ダウン |

## デュラル使用対戦講座

VF2.1でついにデュラルが使えるようになった訳だが、デュラルをうまく使えるようにいろいろな戦法を紹介しよう。

まずは投げ技だが、デュラルには14種類もの投げ技があるのだ。

しゃがみ投げが2種類でその他はすべて立ち投げ。

技表を見てもらえばわかると思うが、基本的にアキラ、カゲ、ウルフ、ジェフリーと大抵の投げ技は持っていて、相手の技をスカしたときなどは弧延落で安定し、投げ技が確実に入る技をガードした場合はジャイアントスイングなどの大技を決めるようにするといいだろう。

しゃがみ投げの使い方は重量級キャラと同じ方法が可能で、例えば肘をガードさせたり、させられた後の相手のしゃがみパンチを立ちガードでスカしてカウンターでしゃがみ投げを決めるのだ。

その他には横転下段蹴りをスカして投げるなどまだまだたくさんの方法があるが、基本的に重量級と使い方は同じである。

デュラルの動きは基本的にカゲで、Ⓟ系の技は非常に速




槍下炮は小手返しの後に入れる。

い。

よってデュラルも下Ⓟをカウンターで当てたあとは上Ⓟにつながるのである。

ということは、カウンター下Ⓟからコンボエルボーサマーが必ずつながるので使いこなすと非常に強いのである。

デュラルには当て身投げが2種類ある。




スプラッシュマウンテンの追い打ちはストンピングを入れる。

1つはカゲの上段当て身投げ"小手返し"。もう1つがアキラの上、中、下段外門頂肘である。

その2つの当て身技を組み合わすことによって、上段と下段の技を当て身投げ可能。

羅歩頂肘をガードさせたときにアキラと同じ下段外門入力をすると、下段の技は当て身投げする。

しかし、ⓅⓀなどを出してくると普通はダメだが小手返しで投げる。これで受けが2つあるということがわかる。

でも中段攻撃だけには弱いので中段当て身も使うべし。

ダウン攻撃はカゲと同じで、飛鳥、飛延弾を持っている。

弧延落で投げた後に少し下がって飛鳥が安定だが、体重が重いせいか飛延弾もほとんど与えるダメージが変わらない。

追い打ち攻撃はアキラの槍下炮とジェフリーのストンピングの2種類だが、この2つの追い打ち攻撃は多少違い、使い分けが必要である。

スプラッシュマウンテンで投げた後はストンピングは当たるが槍下炮は当たらないという感じなので注意してほしい。

ほとんど完璧な気がするデュラルだが、実は弱点も幾つかある。

体重が非常に重く、浮いてもすぐに落ちてしまうのでラウに連続攻撃を入れられる恐れはほとんどないので有利。

しかし、体重の重さが逆に悪いという場面もある。

肘でよろめいてしまった場合なのだが、体が重いせいでのけぞる距離が少なく、ⓅⓀなどの肘からの連続技をほとんどくらってしまい、よろめき回復が難しいのだ。

ほかにも2・1はⓅⓀが当たっても倒れない。ゆえにⓅⓀをくらってもその後の距離が近いので攻防がいろいろ。

相手が下段パンチを出したならしゃがみ投げが決まる。

基本的に相手の技を読んで当て身入力をしていれば良いだろう。

全体的にデュラルを見て、やはり非常に強い。

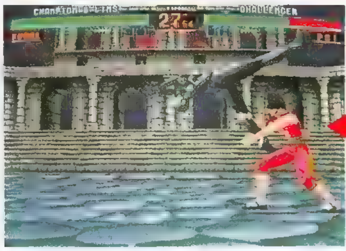
遊びで使う分には楽しいが、対戦では…勝ち抜きたい人だけが使うのはいかが？




下段外門入力で小手返しも決まる。



最強と思われるエルボー……、



キャンセルサマーだ。

## 知って得する連続技コーナー

最後にデュラルを使っての簡単でおすすめできる連続技を紹介しよう。

**●弧延落→コンボエルボーサマー**

カゲと同じように弧延落で投げたあとにコンボエルボーサマーを当てて相手を運び、リングアウトを狙う。

コンボエルボーサマーの入力を少し練習しないと難しいが、おすすめだ。

**●鶴子穿林→羅歩頂肘→右端脚**

アキラでもできる連続攻撃で、鶴子を入れたあとに羅歩を当てて、ブッ飛び跳ねたところに（バウンド）1歩ダッシュしてから右端脚を当てるのだ。

このときの注意点は右端脚を当てるときに入力をしっかりとやらないと流影脚（⇨⇨⇩Ⓚ）に化けてしまうので覚えておこう。

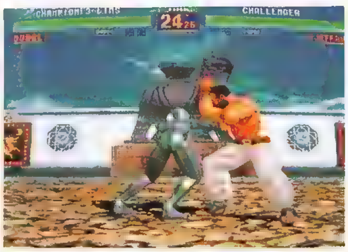
**●肘→コンボエルボーサマー**

軽量級には入りづらいが、Ⓟが早いために結構決まりやすい。

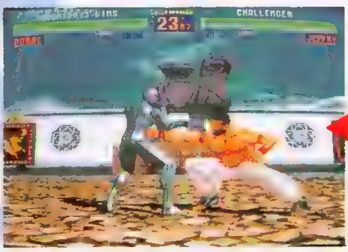
**●ダブルジョイントバッド→コンボエルボーサマー**

サラの持つ技DJPを当てて、そのままレバー前いれっぱなしⓅⓅと押し、レバーをニュートラルに戻して⇦Ⓚを入力すればOK。

軽量級にしか決まらないが運ぶ距離はスゴイぞ。



エルボーをガードさせて…、



立ちガードすれば、下Ⓟがスカり、しゃがみ投げを決められる。

# 豪血寺外伝
# 最強伝説
## ピンポイント攻略を目指す!



©ATLUS 1993.1994.1995 ALL RIGHTS RESERVED.

**今回はごっつい攻撃、略して"G攻撃"の大特集!いきなりキャラ別から読むとわかりにくいから、最初から読んでね**

担当：[illegible]

やっとこさ2回目の攻略となる豪外だが、皆は街で対戦をやってる?え、豪2と同じだから盛り上がりに欠ける?新システムがわかりにくい?もしそんな風に感じてる人がいたなら、まずはこのページを読んでくれ。きっと役に立つと思うぞ。

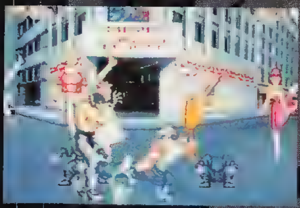
### 当て身?特殊ガード?「迎撃防御」

A+B同時押しで出せる特殊なガードポーズ。これを正式名称で「迎撃防御」と呼ぶ。

この迎撃防御で攻撃を受けると、普通ガードするよりも数倍早く次の攻撃に移ることができ、相手の硬直中にこちらの技をたたき込むことが可能になるのだ。

原則的に早めに出しておくことが条件で、予測の上でないと（よほどの大技でない限り）、受けることはできない。

うまく受けることができなかった場合、ガードポーズだけは出てしまうので、逆に相手の攻撃を受ける。迎撃防御はまさに諸刃の剣なのだ。



この状態で下段ガード。中段攻撃な[illegible]のその。

### こんな時に使え!

迎撃防御は立ち状態のポーズをとっているが、下段攻撃でも防ぐ万能さがある。この事実を利用すれば、豪外になって増えた中段攻撃（しゃがみガード不可）との2択攻撃に対して悩まされることもない。しかし投げられ判定はあるから、下段攻撃・中段攻撃・投げとの3択攻撃が、豪血寺の新しい対戦スタイルとなるだろう。

また、今まで無難な固めとして活躍した、通常技で構成された連続技に対しても有効。

1度通常ガードしておき、次の攻撃のときに迎撃防御するわけだ。これは必殺技を絡ませても例外ではない。



小足払いできたら、次は大足払いか?



あまい、あまい〜。そんな時代は終わっ〜たよ。

ただし、単発でヒット数が多いものは、1度通常ガードしてしまうと迎撃防御には移れないぞ。ヒットすれば1発だが、ガードすれば数発削る技に対しては可能だ。

ほかに相手のジャンプ攻撃に対して、迎撃防御で受けてもキッチリと技が入る。対空兵器のないキャラは特に活用すべきだろう。

ちなみに、どんな小攻撃だろうと（小足払い、小パンチ）、一度受けてしまえば必ず次の攻撃が入り、むこうの硬直が切れてガードされるということはない。

そして入れる技は、無敵技や判定の強い必殺技でなくても、通常技（G攻撃）でも入るのだ。よって迎撃防御後は、考えられる限り強力な連続技を入れるのが望ましい。

### 吹っ飛びじゃなくて…「ごっつい攻撃」

A+Bに対してC+D。これで出せるものは、事実上強力な通常技"ごっつい攻撃"。

この技（以下G攻撃）の特徴は、くらった場合に通常ののけぞり状態ではなく吹っ飛び状態になる点にある。

そして吹っ飛んでいる間は攻撃を入れることが可能で、簡単に強力な連続技が成立するのだ。

| | 小技から連続 | | ガード後反撃 | |
|---|---|---|---|---|
| | 立ち | しゃがみ | 立ち | しゃがみ |
| 千滋 | ×㊥ | ○ | × | ○ |
| 才蔵 | × | × | × | ○ |
| リュート | ×㊥ | ○ | × | ○ |
| 礼児 | ×㊥ | × | × | × |
| キース | × | ○ | ○ | ○ |
| ホワイト | × | × | × | × |
| 珍念 | × | × | × | ○ |
| お志摩 | ×㊥ | ×ガード不可 | ○ | ×ガード不可 |
| アンジェラ | ×2段目㊥ | ○ | × | ○ |
| お梅&お種 | × | すかる | ○ | ○ |
| クララ | × | × | × | ○ |
| S・クララ | ×㊥ | × | ○ | ○ |
| ポチ | × | すかる | × | × |
| 金田朗 | × | ○ | ○ | ○ |
| アニー | ○ | × | × | ○ |
| 黒子 | ×㊥ | ○ | ○ | ○ |

G攻撃はジャンプ・しゃがみ・立ちの3つすべての状態の技が用意されており、立ち状態からは吹っ飛ばしても技が入らない。

その分、中段攻撃のものが多く、連続技にならなくても対戦時では重要な役割を果たす。



吹っ飛んだら。ゆっくり確認して…、



必殺技を入れる。楽勝!



立ち状態のG攻撃は、次に技が入らない分中段攻撃が多い。

ほかに小技→G攻撃が連続技になるか、ガード後反撃できるかも知っておかなくてはならない。まあ、ガード後反撃されるG攻撃はキャンセルをかければいいんだけどね。

表はそういったG攻撃の特性をまとめたもの。そして次のページは各キャラ別にG攻撃に対して解説しており、その使い方の代表として連続技を1つ挙げている。

即戦力につながるので、ぜひ頭に入れておいてほしい。

## これが主戦武器になる



### 黒子

●立ち状態——先にグローブをつけた、おもちゃのような腕を伸ばし頭を急襲する。リーチがあり、出るまでの隙はあるものの中段技。中距離でしゃがみガードを崩すおいしい技だ。

●しゃがみ状態——立ち状態と同様の腕を、今度は下から上へ突き上げる。当てて相手を浮かしたら、風裂来飛の大を入れよう。1段目と2段目にキャンセルをかけられるが、どちらにかけても風裂来飛の威力は変わらないので、確認できる2段目にかけると良い。近間の対空技でもある。

**☆ジャンプG→ダッシュパンチ→迎撃墜扇花**

迎撃墜扇花は、大でも小でも構わない。強制的に迎撃墜扇花はダッシュ扱いになるので、見た目も格好いいぞ。ジャンプGはリーチがないから、できるだけ近間で跳び込もう。



黒子のダッシュGはリーチがない点に注意。



この小バカにしたようなダッシュパンチを当て…、



迎撃墜扇花。ダッシュ技になって残像あり。

## ダメージを求めて蹴り上げろ!



### 珍念

●立ち状態——多少移動しつつ放つ裏拳。移動する通常技は立ち大キック（隙が大きい）しかなかったので、この技と使い分けていくといいだろう。

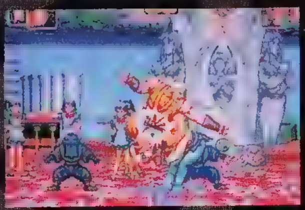
●しゃがみ状態——しゃがみ裏拳、といった感じの技。2段技で、1段目と2段目にキャンセルがかかる。

1段目にかけるなら、小の閃光烈脚を使うと効果的。2段目にかけると、大の閃光烈脚の一部しかヒットせず威力が低い。その分、ヒットしたかガードされているか確認してキャンセルをかけられる、という特典もある。

**☆ジャンプG→ダッシュパンチ→閃光烈脚**

ダッシュパンチをキャンセルするタイミングが微妙で難しい。閃光烈脚は必ず小で。

他の必殺技、煉獄霊波や煉鬼降臨などは連続技に組み込めないから、とにかくキャンセル閃光烈脚だけを練習しておくといいだろう。



G攻撃で跳び込んで…（地上では小技Gとつながる）。



ダッシュパンチ。当て方とタイミングが微妙。



キャンセル小閃光烈脚で、半分は持っていけるぞ。

## メインはレインボー・ライズで!



### アニー・ハミルトン

●立ち状態——出の早い上段回し蹴り。ガードされても反撃を受けることはないが、キャンセルをかけても必殺技は入らない。返し技として使っていくのがよい。

●しゃがみ状態——下段から上段へとバク転しながら出す2段蹴り上げで、1段目と2段目にキャンセルがかかる。

どちらにキャンセルをかけても、スワニークラッシュの小か、レインボー・ライズが1発しか入ってはくれないのだが対空としての性能は高いので跳び込みに対して使っていくといいだろう。

**☆ジャンプG→ダッシュ大パンチ→レインボー・ライズ大**

ジャンプGでフッ飛んだ相手をうまく拾うと、レインボー・ライズ大が2発入ってくれることもあるぞ。

フォトン・シュナイダーで通常技の段数を増しても、ダメージ量は少なくなってしまうので要注意。



ジャンプG攻撃で跳び込んでいって…



ダッシュ大パンチ（ただの大パンチより、痛い）。



最後はレインボー・ライズの大で決まり。

## 一発奥義にだってつながっちゃう



### 花小路クララ

●立ち状態——異常に長いリーチを誇っているのだが、出るまでが遅いのでうまく使いこなしたい。

●しゃがみ状態——3段技でどこでもキャンセルをかけられるのだが、ボタン同時押しの必殺技ではキャンセルをかけることができない。

どの必殺技を使うにしても3段目にキャンセルをかけてからつながるので、1段目や2段目でキャンセルをかける必要はない。

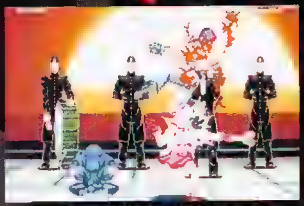
**☆ジャンプG→ダッシュパンチ→ミラクルアタック・ドリームターンアタック**

ミラクルアタックは出るのが早い小を使って、ドリームターンアタックはダッシュ技で出すのがよい。

その他にジャンプG→スターダスト・レボリューションという連続技もあるので、一発奥義が使えるときはこちらのほうがおすすめである。



ジャンプG攻撃はひきつけて当てなくてもよい。



このダッシュパンチを早めにキャンセルして、



小のミラクルアタックで追い打ち。

## アッパー威嚇顔で安定!

### 豪血寺お種
### 豪血寺お梅



●立ち状態――フライングチョップのような上段攻撃。相手の足払いなどをスカせる半面、出かかりをガードさてしまうと反撃を受けるので、多用は禁物。

●しゃがみ状態――しゃがみアッパーで下段後に上段となる2段技。1段目と2段目にキャンセルがかかる。

お種、お梅2人とも、2段目に威嚇顔の大で安定。お梅の変身後も同様だが、お種には変身後は入れる必殺技はない。なぜかは知らないが2段目も地上判定で威嚇顔が出るので、2段目にキャンセルをかけるといいぞ。

**ジャンプG→しゃがみG(2段目)→威嚇顔(大)**

お種、お梅ともにジャンプG攻撃の後にダッシュキック、パンチで相手を捕えるが、キャンセル必殺技が入らない(タメ技が多いこともあって)ので、しゃがみG攻撃キャンセル威嚇顔で安定。


ジャンプGで跳び込んで


しゃがみG（2段目にキャンセルをかけること)。


とどめは、大の威嚇顔だ。

## 天高く舞う

### キース・ウェイン



●立ち状態――片方の手を前に出し勢いよく突進する。通常技で移動するものがないので、とっさに使用する時に重宝するだろう。

●しゃがみ状態――上方にアッパーを出しながら跳んでいく。2段技である。

ただしステージがG攻撃の割に小さく2発入らないとそれほどダメージは見込めない。

これを入れた後、相手は上に吹っ飛び、相手が少し落下しはじめたぐらいで自分と密着するので、そこにローリングキャノンが入る。

**ジャンプG→しゃがみG→ローリングキャノン**

ジャンプGを少し高めで当て(あんまり引きつけるとダメ)、すぐにしゃがみGにつなぐ。そして相手を上に吹っ飛ばし、その落下で自分と密着するぐらいになったら大のローリングキャノンを出そう。

ちゃんとローリングキャノンを当てれば体力40%ゲット。


ジャンプGで叩きつけ…、


しゃがみGで上に跳ばして


さらに上に…

## しびれるぅ～ん

### アンジェラ・ベルテ



●立ち状態――リーチの長いかかと落とし。2段技で、2発目が当たらないと相手は吹っ飛ばない。一応1段目でも2段目でもキャンセルはかかるが、2段目にキャンセルをかけても必殺技は当たらない。

●しゃがみ状態――下から上に向けて回し蹴りを出す。これも2段技である。

2段目キャンセルで、小のラブミーウィップやサンダーウォールにつながる。

下から蹴り上げる技なので、便利に使うことができるだろう。

**ジャンプG→しゃがみG→サンダーウォール**

すんげえ減る。ジャンプGからしゃがみGにつなぐのが少し難しいが、その後のサンダーウォールはボタン連打でOK。

サンダウォールのダメージがすごく、この連続技が決まると体力60%以上もっていく。


地面に叩きつけ、


上に持ち上げ、


しびれる…

## 子供だから許してね

### 狐空院金田朗



●立ち状態――少し溜めを作り、その後相手に跳びかかる。このタメの溜めというのがあるせいで、全く使えない技になっている。しかも吹っ飛ばしてもその後の追いうちが全く不可能なため、完全に趣味の技となっている。

●しゃがみ状態――両手を3回バタバタとだだっ子のように振り回す。少し前進する。

これもあまり使い道がなさそうである。

ただし、これを入れた後、すぐさまつきだしアッパーで追いうちをかけられる。ダメージはそれほどでもない。

**ジャンプG→ダッシュ大キック**

ジャンプGを当て、すぐにダッシュ大キックを当てよう。

金田朗はG攻撃は全く使わないでいいだろう。連続技は通常攻撃でやったほうが断然ダメージが高い。


ジャンプGから、


ダッシュ大キック。


しかしそこでもう終わってしまう。

## 燃やすか突っ込むか

### 破鳥才蔵



●立ち状態――手に持った爆弾を力まかせにぶつける。
　これに当たった相手は、獄炎昇龍弾に当たった時と同じように炎につつまれる。
　それほど当たり判定が強そうではなく、しかもリーチもあまりないので無理して使う必要はない。
●しゃがみ状態――地獄突きをする。
　これを当てれば、獄炎昇龍弾で追いうちをかけられる。それなりに使える技である。

☆ジャンプG→ダッシュ大パンチ→青炎裂傷斬
　ジャンプGを当てたら相手が落下してくるまで少し待ち、横座標が合ったらすぐにダッシュ大パンチ当てる。そしてキャンセル青炎裂傷斬を出そう。
　これ以外だと、ジャンプG→しゃがみG→獄炎昇龍弾というものも可能だが、前述したほうの連続技のほうが少しだけダメージが高い。


ジャンプGから、


ダッシュ大パンチ。少し待って出すのがコツ。


青炎裂傷斬で決める。

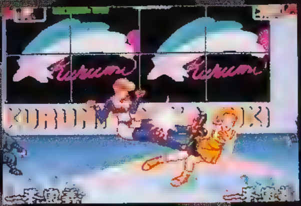
## 大人の色気でKO!

### スーパー・クララ

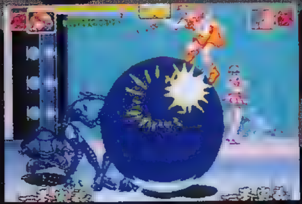


●立ち状態――くるっと空中で前転しつつ、両足を下に振り下ろす技。
　この技はしゃがみガード不可能なので、相手の起き上がりなどに足払いとの併用で2択攻撃ができそうだ。
●しゃがみ状態――逆立ちするような感じで、両足を上に振り上げる。出るのが多少遅めなので、対空として使うときは早めに出さなければならない。相手との間合いが近ければ、地上にいる相手にも当てることが可能だ。

☆ジャンプG→ダッシュ大パンチ→フェアリーターンアタック
　S・クララのジャンプGは、一度地面に叩きつけてから浮かせるというもので、この間、相手が再び地面に落ちる少し前にダッシュ大パンチ（大キックでもいい）を当てないとFアタックが入らないので、タイミングを早く覚えてほしい。


まずは蹴っ飛ばして、


このあたりで当ててキャンセルをかける。


タイミングが悪いと当たらないので注意ね。と言うよりは当て場所？

## イカスぞ!

### ポチ



●立ち状態――非常にリーチの長いストレートで、中間くらいの間合いで使用すると威力を発揮。また、2段技にもなっており、1段目と2段目にもキャンセルをかけて必殺技を出すことが可能だ。
●しゃがみ状態――その場で後ろに回転しながら蹴りを出す技で、地上にいる相手になら3発当てることができる。キャンセルを1〜3発目のどれにもかけることができ、ワウーンを出せば、浮いている相手に1つだけ当てることができて4HITになる。

☆ジャンプG→ダッシュ大パンチ→●●●+Cボタン
　●●●+Cボタンというのは、インストカードには載っていない技であり、ダッシュ大パンチに分身がついたものだ。
　この連続技はそれほど難しくないのでぜひ極めてほしい。
　ダッシュ大パンチにはキャンセルをかけて出そう。


どら〜っ！


そこからダッシュ攻撃して、


もういっちょ！タイミングもつかむ必要が少しあるぞ。

## 燃やして差し上げましょう

### サハド・アスラーン・リュート



●立ち状態――大きく振り回すように放つかかと落とし。
　あまりにもモーションが大きく遅いので、いまいち使い道はなさそう。
●しゃがみ状態――なんとリュートのしゃがみG攻撃はスライディングである。しかも足を上に振り上げた状態で滑っていくため、空中の相手にも当てやすい。一応これが当たったらキャンセルして大アピアチャチャ(2発)、大サーベルショット、大ファイヤーストームを当てるのが安定。

☆ジャンプG→しゃがみG→立ち大パンチ→小ファイヤーストーム
　しゃがみGの後は、一応しゃがみ大パンチや立ち大キックでもいいが距離に関係なく当たる立ち大パンチが一番。
　また、しゃがみG→大足払いと入れ、キャンセルジャスティンマジックを起き上がりに重ねて削るのもひとつの手だ。

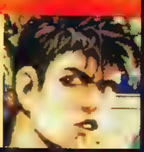

ジャンプG→しゃがみGと連続して当てると高く浮く。


目の前に落ちてくるところへ立ち大パンチ。


キャンセル小ファイヤーストームでフィニッシュ。

## 超強力!!

### 大山 礼児



●立ち状態――礼児の立ちG攻撃は、相手に向かって拳をふり下ろす。見た目が痛そうなのだが、使い道はなさそう。何故なら、横に吹っ飛ばした相手に追いうちがかけられないからだ。使いたい人だけ使うべし。

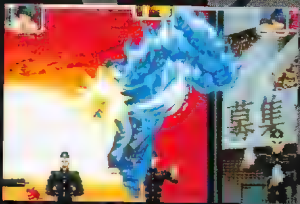
●しゃがみ状態――下から若干上に振り払う技。野球で言うとセーフな感じの技。礼児は対空兵器に流炎昇があるので、この技は地上で使うことになりそうだ。

**ジャンプG→ダッシュ大パンチ→大流炎昇**

これぞ礼児の大技!! ジャンプGで吹っ飛ばし、[illegible]ダッシュ大パンチを空中にいる相手に2発当てる。そしてキャンセルで大流炎昇をかけて[illegible]。これも2発ヒットする。[illegible]相手の体力を半分以上奪う[illegible]のだ。すげー強いぞ!! 大の流炎昇の2発目がゆっくり入るのでかっこいいぜ。


吹っ飛ばして…


突っ込んで、


お手玉。うーん極悪。

## 重い攻撃にメロメロ。

### ホワイトバッファロー



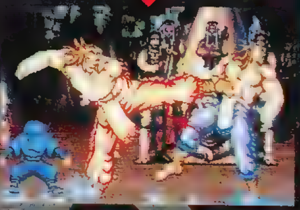
●立ち状態――ホワイトの立ちG攻撃は一度ステップバックしてそこからショルダータックルをかます。ただこの[illegible]があたると[illegible]てしまい相手にすぐ[illegible]してしまうのである。

●しゃがみ状態――一度[illegible]けてからいきなり斜め上に[illegible]突き上げる技。いかにも痛そう[illegible]に使えそうな技である。この技の硬直時間は結構長いので、この技の後に追いうちをかけ[illegible]は無理そうである。という[illegible]追いうちをかけること[illegible]必殺技はホワイトに[illegible]ないのである。

**ジャンプG→ダッシュ大キック**

ダッシュ大キックというのがくせもので、ダッシュするという[illegible]ってすべての必殺技が出なくなってしまうのである。しかしこの連続技だけで、体力を30%ぐらい奪えるのが唯一の救い。


ジャンプGで行く。


ダ[illegible]ュ大キーック!!


以上。しかしダメージはそれ[illegible]るぞ。

## いくぜじじい!!

### 孤空院 千滋



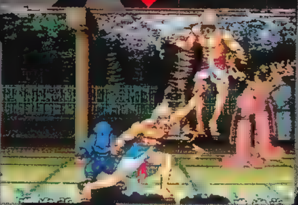
●立ち状態――軽くジャンプしながら相手に拳を叩きつけ[illegible]。この技は遠めから相手の意表をついて出すのがいいだろう。ジャンプしているのでもちろん[illegible]払い等の下段攻撃には当たらない。連続技に使うのではなくて、単発で使う技である。

●しゃがみ状態――拳を上方にふり払う技。これは遠目の対空技に使えそうである。千滋のG攻撃は2つとも遠目で使うのが基本である。

**ジャンプG→しゃがみG→片飛[illegible]**

[illegible]ジャンプGで入ってしゃがみG[illegible]発当てそこから片飛脚で4段の完成。ただし千滋には攻撃力があまりないので、ダメージをそれほど期待できない。最後の片飛脚が相手をおちょくっていい感じなのでバシバシ[illegible]相手をからかってやろう。


おなじみジャンプG…


[illegible]発当てて、


おちょくる[illegible]

## 一族最年長 若いもんにはまけられんのぉ

### 豪血寺 お志摩



●立ち状態――放物線を描いて頭から突っ込んでいくという、かなり変な技。[illegible]に当たりにくい[illegible]もなにもつながらない[illegible]必要はない。

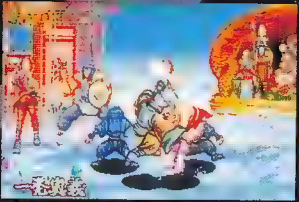
●しゃがみ状態――[illegible]ってから両手を[illegible]に広げ、回転しつつ上昇するという、立ちG攻撃に輪をかけて変な技。おまけに走っている最中にもう一度大P+大Kを押すと[illegible]まうので注意が必要。

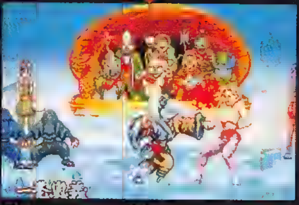
しかし性能のほうはピカイチ。[illegible]ジャンプG→しゃがみG→[illegible]つなげること[illegible]可能だ。

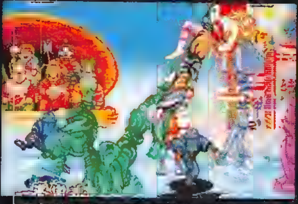
**ジャンプG→ダッシュ大パンチ→大天舞脚**

[illegible]ダッシュ大パンチの当て方によって大天舞脚のヒット数が[illegible]ヒットと変化する。

ダッシュGを当て、着地で破霊彗星神を出せば連続技になる。減りは前述の3段とほぼ一緒だが安定するぞ。


番外連続技の基本ジャンプごっつい、


ダッシュ大パンチを当て、キャンセル。


大天舞脚。ほーら、高い高〜い。

## 当世グラフィックデザイナー事情
# 電脳絵師列伝

### プロローグ

今、横町のゲームセンターをひとまわりすると、多数の魅力溢れるキャラクターと出会える。

人を惹きつけることでは、かなうものがなかった「漫画」に登場するそれに、匹敵する人気を得るようになった。そして今、注目されるべきは、キャラクター創作の鍵を握るグラフィックデザイナー。

メーカーを代表するグラフィックデザイナーに質問をぶつけ、創作の秘密に迫ってみよう。

## Rei 1/5 アトラス 村田連爾

今回は、豪血寺一族シリーズで頭角を顕し、一躍人気グラフィックデザイナーの地位へ駆け上がった、アトラスの村田連爾さんを紹介。村田氏にぶつけた12の質問、この回答を追っていこう。




**村田連爾（むらた　れんじ）**
profile
1968年10月2日生まれ
大学では、インダストリアル・デザイン専攻。ローソンの店員から旅行会社の添乗員までと経験豊富。好きなものは主に服と車。あ、もちろん絵も。

以前はパソコン業界に

（村田連爾＝村／担当編集者＝編）

編－業界に入るきっかけは？

村－先に入社していた友人の紹介です。それまではパソコン業界にいました。

編－担当された作品の履歴は？

村－アーケードでは豪血寺一族（以下豪血）が初めてですね。

編－村田色が随所に見受けられる豪血シリーズですが、この作品との関わり方を教えて下さい。

村－大したことはやっていません。キャライラストとVSの顔と、デモの原画、監修ぐらいです。

編－キャラ自体も村田さんの手によるものでしょうか？

村－よく聞かれますが、ウチではドットで描くデザイナーが考えています。子供＆大人クララは例外的に僕がやっています。

### 我が儘にリデザイン

編－キャラクターデザインするためには、どのような工程を経るのでしょうか？豪血を例にとって教えて下さい。

村－まず企画の人間と話し合いながら、デザイナーほぼ全員でキャラクターを出していきます。それをドットで起こしやすいよ うアレンジし、動かしていく段階で大まかなキャラクターの性格づけができ上がっていきます。その後、僕がイラストを描く時にイラスト用にキャラクターをリデザインし、ディテールアップします。それを例えば、ドットでは表現しにくい顔や髪型、服やアイテムの追加などなど、キャラクターによってはかなり大幅にさせてもらってますね。

編－気に入っているキャラは？

村－クララとキースですかね。ババアはもういい…。

編－村田さんのビジュアルが表に出る作品のリリース予定はありますでしょうか？

村－可能性はあります。

### アーリーアメリカンに傾倒

編－緻密な作風ですが、影響を受けたアーティスト、ムーブメントがありましたら教えて下さい。

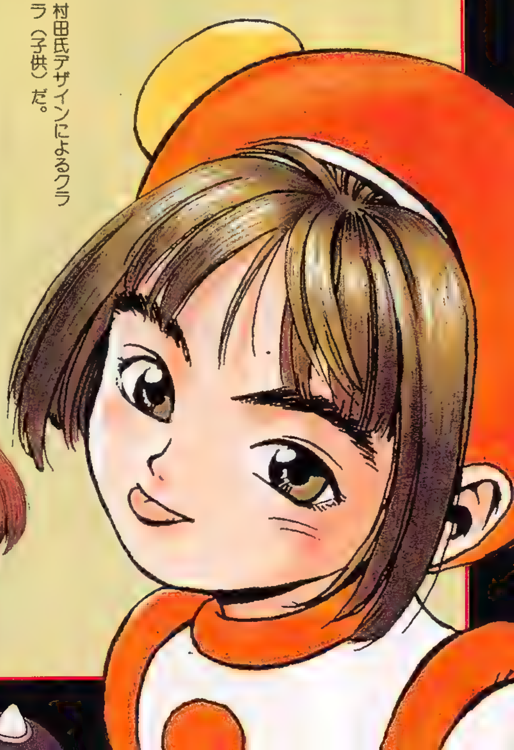
村－潜在的には無数にあるんではないでしょうか。大戦後から第二次大戦の間のヨーロッパ、アメリカの多方面に渡るデザインの昇華には興味がずっとありますね。



神の右腕か!?

編－一枚の作品を仕上げるのにかかる時間はどれくらいですか？

村－遅いです（泣）。色々な方にご迷惑をお掛けしております。この場を借りて以下略。



村田氏デザインによるクララ（子供）だ。

編－キャラクターのイラストを描く場合、どんなところに重点をおいているでしょうか？

村－前述のような形でデザインが進みますので、ドットキャラとイラストにかなり違いが出てきますが、豪血寺としては、それで構わないというスタンスです。それだけレンジを広くとって見る方にイメージを委ねていこうということですので、僕の描いたキャラクターは、ある一つの形として受け取っていただければと思っています。そういう意味では、オフィシャルなイラストという定義も揺らいできますけれども、そこの所は幸い理解のある上司がおりますので、それはもう我が儘にやらせてもらってます（笑）。

編－愛用されている画材、自慢の1品などありましたらご紹介下さい。

村－マーカーなんてよく使いますね。それと、本当に自慢したい物は、教えないで、こっそり楽しむんですよ。



同じくクララ（大人）だ。

編－グラフィックデザイナー、もしくはイラストレーターを目指す読者に一言お願いします。

村－1日1日の空気の流れ、光のゆらぎ、人々の会話、感じることに無駄なことは一つもないと、僕は考えています。問題はそれをどう自分自身で昇華させるかということです。すぐにできるかもしれないし、一生かかってもできないかもしれません。お互いに頑張りましょう。

編－ありがとうございました。

**次回（11月15日号）は、今秋発売予定のバーチャロン（セガ）のメカデザイナー、カトキハジメ氏を紹介予定。**

痛快ドタバタ戦場アクション

# SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG™

そこのけそこのけ戦車が走る。行く手を阻むありとあらゆるものを破壊してゆく様は爽快だぞ！

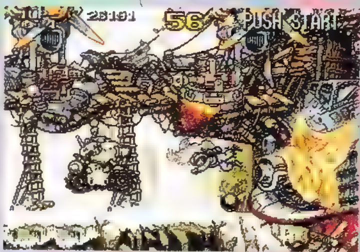
担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

©1995 NAZCA CORPORATION

## 見ていて楽しいアクションゲーム

まずはプレイ画面を見てもらいたい。

ディフォルメされたカワイらしい戦車が、プレイヤーの操る"新型万能戦車「メタルスラッグ」"である。



このずんぐりムックリしたのがメタルスラッグだ。

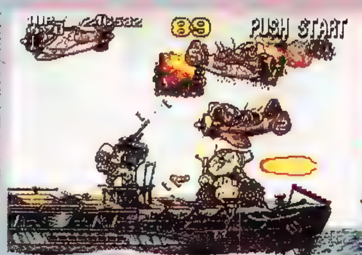
このメタルスラッグが、画面の中でチョコマカと、それはそれはよく動く。

敵となるキャラクター（敵兵士や戦車など）や、街の中の人々などのキャラクターたちも、メタルスラッグに負けじとこれまたよく動く。

それに加えて、細部にまで描き込まれた背景グラフィックの美しさも手伝って、プレイしている人はもちろん、見ている人も見ているだけで楽しめるアクションゲーム、それがこの"メタルスラッグ"なのだ。



逃げていく街の人たち。なんか悪い気もする。



敵兵士も案外細かい動きで楽しませてくれる。



美しいグラフィック。動いている所を見せたい。

## 20XX年 反乱軍を倒せ！

20XX年、世界の覇権掌握をもくろむモーデン元帥は、数年間かけて準備していた軍事クーデターを実行に移した。

彼を取り巻く有能な賛同者、そして世界に散らばる彼の同志たちの侵略により、世界の主要各都市は元帥の計画発令よりわずか170時間でその統制下におかれ、抵抗力を失った。

世界が感じたその時間は、まさに一瞬であった。

元帥反逆軍の奇襲にあい、瞬く間に一蹴されてしまった正規軍であったが、わずかながら生き延びたものたちはレジスタンスとなり、元帥討伐の機会をうかがっていた。

フィル・ジーン。モーデン元帥のクーデター以前、正規軍の開発員であった彼は、来るべき元帥討伐戦の主戦力となる新型万能戦車（スーパービークル）メタルスラッグの完成を急いでいた。

そんなある日、ついにレジスタンスの秘密工場をつきとめた元帥反逆軍の攻撃が始まった。

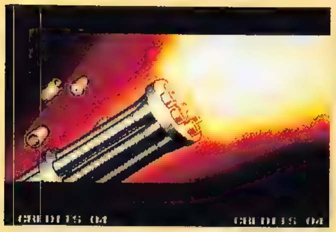
轟音とともに砕け散る秘密工場。十分な兵力が整わないままのレジスタンスの抵抗は、まさに蟷螂の斧であった。

崩れ落ちる瓦礫の中から姿を現した二輌の戦車。

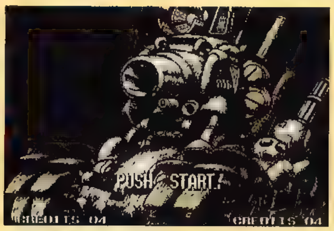
号砲一発、そのキャノン砲は元帥反逆軍主力戦車「ジィ・コッカ」を一撃の下に葬り去った。寸前のところでフィルがメタルスラッグを始動させたのだ。

フィルが搭乗する試作型メタルスラッグSV-001、そして彼の有能な助手であり、最愛の恋人でもあるミチコ・ナカジマの同SV-002。

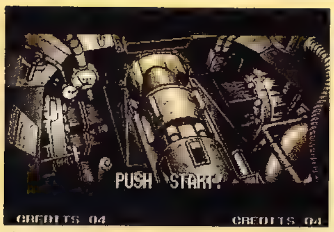
今、たった二人の元帥討伐戦がはじまる…。



ついに戦いの火ぶたが切って落とされた。



メタルスラッグ発進！



弾こめよーし。

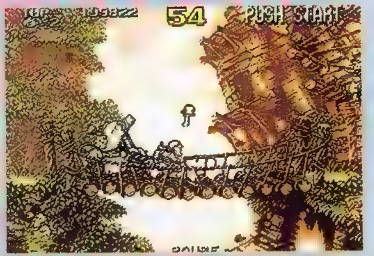
## ゲーム内容はシンプルだ

一応ストーリー紹介をさせてもらったが、これを読んでみて、「なんかちょっと重苦しいストーリーだなぁ」とか思ったんじゃないかな？

しかし、ゲームの内容はというと、そんなストーリーとは裏腹に、とってもコミカルで痛快な内容になっているので、「戦争ものはちょっと…」とか思ってる人に逆にオススメしたいくらいだ。

とにかく、メタルスラッグがカワイイ、通行人がカワイイ、敵もカワイイので、まず

# 目指せスコアラー、たたきのめせ敵機達！
# 鬼の攻略テクニック伝授




味方兵士を助けると援護攻撃してくれるのだ。

はよく見てもらいたい。

具体的なゲーム内容は、自機メタルスラッグを操って、敵の戦車や兵士をバリバリと撃ちまくりながら跳んだりはねたりしてズンズン進んで行くという、とてもシンプルなわかりやすいアクションゲームに仕上がっている。




車なんかツブして行っちゃう。スゴイ。

## これがメタルスラッグの操作法だ

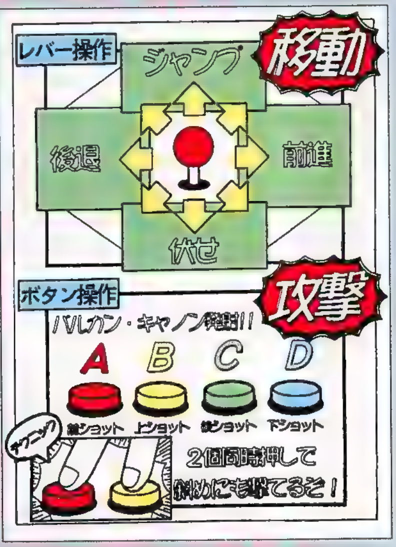
ゲームの内容はいたってシンプルだが、実はこのメタルスラッグは、カワイイ顔して奥の深いゲームである。

なぜなら、自機の操作方法がちょっと特殊で、この操作方法に慣れるまでがムズかしいのである。

図を見てもらおう。自機であるメタルスラッグは、レバーで操作、ボタンで攻撃という基本的なことは他のアクションゲームと同様だが、他のゲームとちょっと違う所が2つある。

ひとつは、レバーでジャンプ（伏せ）をするという所である。

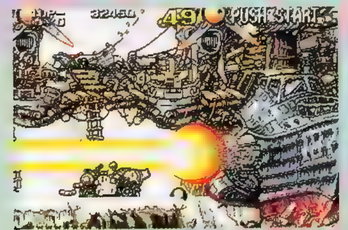
ひと昔まえはこのようなタイプのゲームもあったが、最近ははっきり言ってめずらしい。







戦車がジャンプするカー？フツウ!?



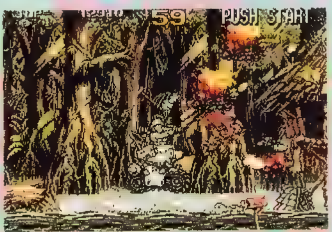

戦車なのに…「伏せ」もできる。なぜ!?

まずこれに慣れるまでに、少し時間がかかるであろう。

もうひとつは、ボタンによって攻撃する方向をコントロールするというところ。

ABCDどのボタンを押しても、前方に出るバルカンとキャノンを発射することはできるのだが、前方にしか撃てないのでは、後ろから敵が出て来たときに困ってしまう。

そこでやはり、ABCDそれぞれのボタンを使い分けて、上下左右にショットを撃ち分けていかなければいけないのだ。




ショットの撃ち分けが重要なのだ。

この操作もまた、慣れるまでに時間がかかると思うぞ。頭でわかっていても手が反応しなーい！なんてことになりそうである。

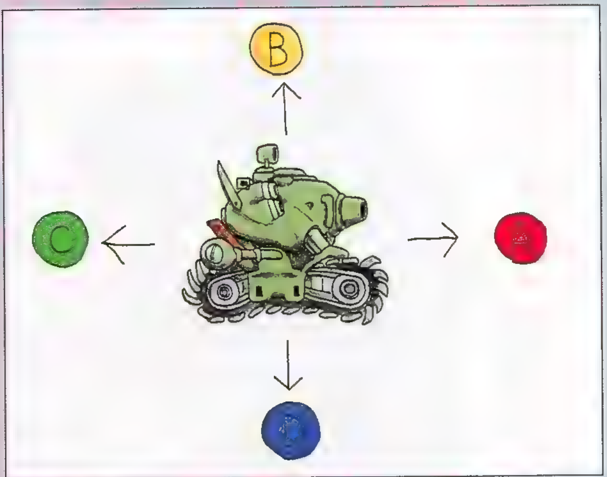
図を見てほしい。ボタンと上下左右の撃ち分けは、図のようになっているのである。このことをよーく頭に入れておこう。

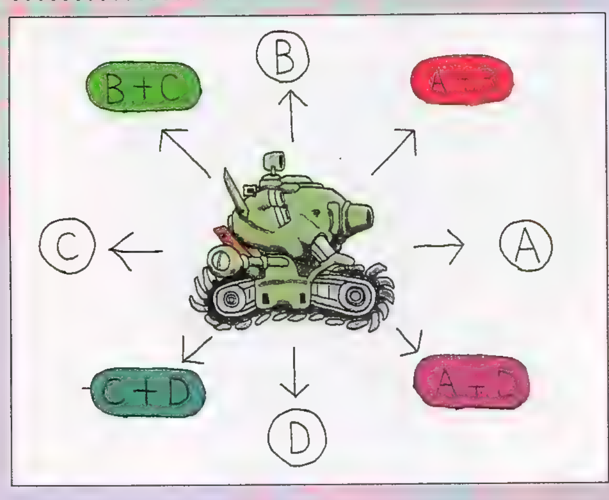
そして、テクニックとしてインストに書いてある〝ボタン2個同時押しによる斜め撃ち〟なのだが、これは、どれとどれのボタンを押したらどの方向に撃てるのか？という疑問にぶつかる。

A＋Bだと斜め前上、B＋Cだと斜め後ろ上、C＋Dだと斜め後ろ下、A＋Dだと斜め前下となる。

もう気づいただろうか？文字では分かりにくいので図にしてみよう。

図のように、斜め方向への撃ち分けは、見たまま、前上に撃ちたかったら、前のAと、上のBを同時押しすれば良い、というワケである。分かったかな？







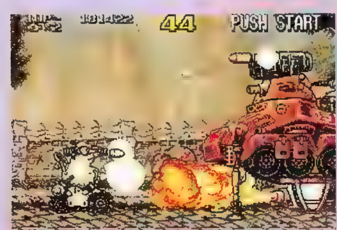
ナナメショットも重要だ。狙い撃ち！

## 発売されるのが、楽しみだ

とにかくキレイなグラフィックは一見の価値アリ。発売時期は未定だが、もうすぐなことは間違いないぞ。発売されたら、まずはグラフィックと動きをよく見てほしい。

操作方法に関しては、まだ変更される恐れがありますとのことだ。

次回続報をお楽しみに。




ボスとの一戦。敵ながらカッコイイ。

※操作方法はロケテストバージョンのものであり、変更される場合があります。

# 初級タイムトライアルで旗門に慣れよう!

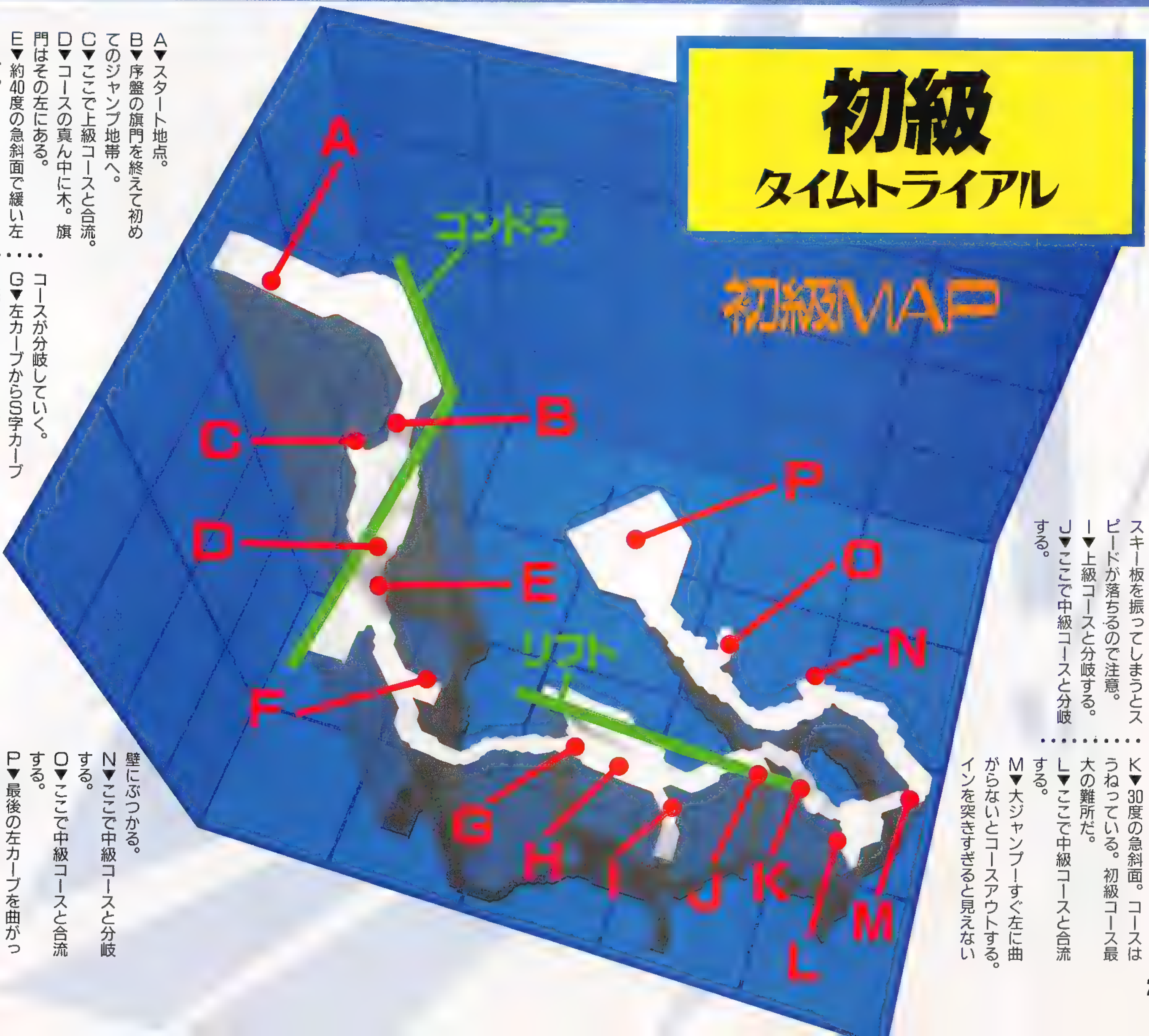
# ALPINE RACER™

©㈱ナムコ

**エッジの効かせ方をこのコースで学ぼう!**

担当：するする

## 初級 タイムトライアル




A▼スタート地点。
B▼序盤の旗門を終えて初めてのジャンプ地帯へ。
C▼ここで上級コースと合流。
D▼コースの真ん中に木。旗門はその左にある。
E▼約40度の急斜面で緩い左カーブ。
F▼ここで中級コース、上級……コースが分岐していく。
G▼左カーブからS字カーブと続いたあとジャンプ。
H▼しばらく緩斜面が続く。スキー板を振ってしまうとスピードが落ちるので注意。
I▼上級コースと分岐する。
J▼ここで中級コースと分岐する。
K▼30度の急斜面。コースはうねっている。初級コース最大の難所だ。
L▼ここで中級コースと合流する。
M▼大ジャンプ!すぐ左に曲がらないとコースアウトする。インを突きすぎると見えない壁にぶつかる。
N▼ここで中級コースと分岐する。
O▼ここで中級コースと合流する。
P▼最後の左カーブを曲がったらゴールへ真っすぐ滑り降りてくる。

## スタート

スタートすると、画面のスキーヤーは、スケーティングをしているが、プレイヤーは何もしなくていい。まず1つ目の旗門を目指す。

## スタート→B間

スタートしてすぐは、コース幅も広く滑りやすい。旗門も発見しやすいので、まず不通過になることはないが、決して気を許すことなく滑る。

コースは、右へと曲がって



序盤の数旗門は、緩い右カーブの中で通過。右寄りを滑ろう。

いき、少しずつ高度を下げていく。

4、5旗門あたりで先が見えにくくなるので、曲がりすぎたりしないようにしよう。

## B→E間

1回のジャンプのあと、しばらく真っすぐ滑る。

ここからE地点までは変化がなさそうだが、油断は禁物。ジャンプして最初の7旗門目は、そのまま真っすぐ滑ればよく、次の8旗門目はやや左にセットされている。

そのまま真っすぐ滑っていくと9旗門目が見えてくる。



10旗門目。左寄りを狙って抜け、40度のカベを落ちていく。

減速する要素がないので、ここまで125km/hをキープして滑り降りてくる。

次の10旗門目は少し気をつけたほうがいい。

その理由は、旗門が左寄り



10旗門目を左寄りで抜けると、ここの下り、真っすぐ滑れる。

にセットされていることと、その後ろに木がある。

その先の40度の急斜面を左寄りから降りることを考えると、10旗門目は、左寄り、木のないほうを通っていくといい。

## E→G間

40度の急斜面を降りてきたら、コースの中央を滑り、11、12、13旗門と、ほぼ真っすぐの位置にセットされている中を滑り降りていく。

13旗門目あたりで、少し左に曲がっていることを覚えておこう。

次の14旗門は左だ。



14旗門目で左へ曲がる。その手前から曲がっていくようにする。

13旗門目を左寄りで滑り抜けたら、そのまま左寄りをキープし、次の14旗門目の左寄りをエッジを効かせながらさらに左に曲がっていく。

ここで左に曲がらないと柵にぶつかることになる。



14から15旗門へ行く途中で右へ切り返す。柵に注意。

グッと左に曲がったあと、今度は右へ曲がっていく。

その直後に15旗門目がある。すぐステップを左へ動かし、エッジを効かせて鋭くターンをしていこう。

15旗門目を抜けると、次の16旗門目までちょっとした直線がある。何もせず真っすぐ滑り、タイムロスをしないようにする。

16旗門目を抜けたところで



緩斜面へ。あまりスキーを振ってしまうとスピードが落ちる。

ジャンプ。やや右へ飛ぼう。

ジャンプ後、やや右へ曲がりながら17旗門目を抜け、右寄りのラインで、18旗門目も抜けていく。

18旗門目を抜けると緩斜面へ。

19旗門目は真っすぐ滑り降り、20旗門目を少し左に曲がりながら抜けていく。

そこから先はまた真っすぐに滑り降りていく。

21、22旗門目と、ほんの少し左に曲がりつつ抜けていくと、23旗門目から狭いコース



24旗門目付近。デコボコしているので、滑りづらい。

へ入っていく。

18から23旗門目までは、比較的緩い斜面なためスピードが出にくいことを覚えておく。

## G→J間

初級の難所へ。



この25旗門目を抜けるとジャンプする。その前から左の準備。

まずコースが狭いこと、さらにコースがうねっていることがここを難しくしている。

23旗門目を抜けたらすぐ右へ曲がる。右の壁ギリギリに滑り、そこから24旗門目を右寄りで抜け、25旗門目まで真っすぐ滑り降り、抜けたら一気に左へ曲がり、木の左にある26旗門へ向かう。これを抜けたら直進し、27旗門目へ。



ジャンプ中でも移動ができる。これでコースを修正する。

その直後、左へ大ジャンプ。

## J→M間

大ジャンプ後、左へ飛んだら28旗門目へ。鉄道が見える。

29、30旗門目は、そのまま真っすぐ滑りながら抜けていき、少し左に振ってから31旗門目へ入っていく。

30旗門目を抜けると31旗門は左に。左に曲がって抜けたら、32、33旗門を、少し右に曲がりながら抜けていく。

34、35、36旗門は、逆に右へ曲がりながら抜け、残り37、



28旗門目を抜けると鉄道の下へ向け、真っすぐ滑る。

38旗門を、ゴールに落ちながら抜けていく。

## M→ゴールへ

旗門の横から曲がるのでは



35旗門を少し右へ曲がりながら抜けたらあとはゴールへ直進だ。

なく、そこがクリッピングポイントと考えて滑っていくようにしないと、速く滑ることはできないぞ!

スーパースクーター「ペンぎん」君をとらえた！
いよいよ超上級にまたがる！ コースアウトが熱いぜ！

# Cyber Cycles

## サイバーサイクルズ

©㈱ナムコ

コース上を走る分には上級マシンと同じっぽい。
だがひとたびコースアウトすると…ダーッ!にげるーっ!

担当：するする

### やるしかねえ～！ スクーターに乗ったぺんぎん現る！

中級、上級のマシンが性能アップするコマンドは前号で紹介したが、初級にも別性能を持ったマシンが存在。今回そのコマンドを紹介しよう。
このコマンドは、バイクの色で入力が違う。そのため、ちょっと覚えにくい。
しかしその入力に成功すると、わーっ！なんじゃ！ぺんぎんがスクーターに！こりゃあやるしかねえっ！




コマンドを入力すると…あっ！




スクーターで走る！




**「Anthias」を「赤いスクーターに乗ったペンギン」に変える方法**

コース選択画面からバイク選択画面に変わるときに、視点切り替えスイッチを押したままにする。次にバイク選択画面で

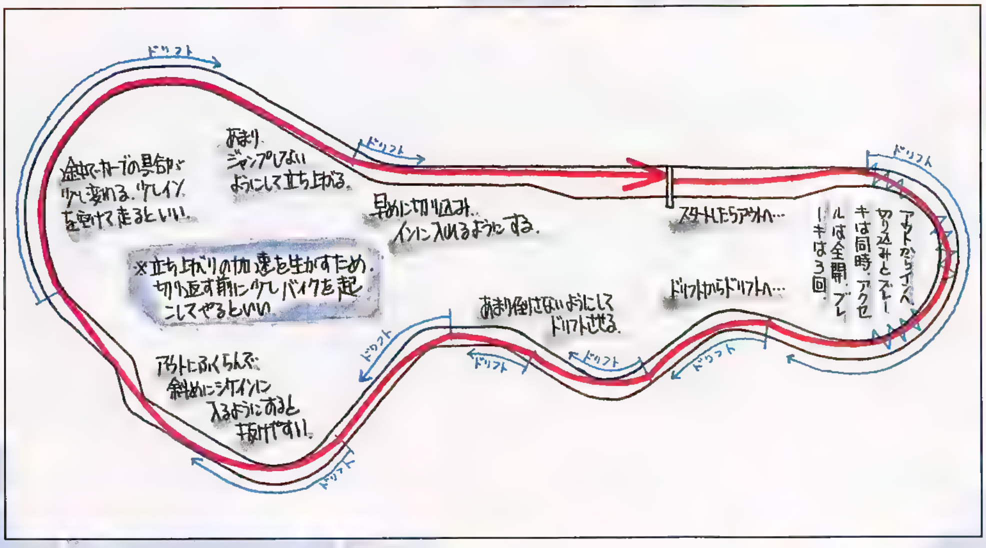
Ⓐ自分のバイクの色が「黒」「青」のとき
カーソルをNKに合わせてブレーキ1回
GPに合わせてブレーキ1回
SFに合わせてブレーキ5回
GPに合わせてブレーキ1回

Ⓑ自分のバイクの色が「赤」「黄」のとき
カーソルをNKに合わせてブレーキ3回
GPに合わせてブレーキ1回
SFに合わせてブレーキ3回
GPに合わせてブレーキ1回

㊟NK…WILD HOG,GP…NVR,SF…Anthias

すると「Anthias」の画面上に赤いスクーターに乗ったペンギンが現れる！
走行性能は、基本的に「Anthias」と同じ。なんとBGMも、初級コース、上級コースともに専用の曲が流れる！

# 超上級マシン NVR-750R SPで走る GREEN HILL（初級）




今回は、超上級マシンで初級コースを攻略してみよう。

超上級のマシンになると、パワーが上がってスピードが増す以外では、基本的に上級のマシンに近い。上級のマシンのようにドリフトするが、より高いスピードが出せる。

だが、そのスピードに対応できず、コースアウトしてしまうと100％転倒する。

コース内では速いが、その分、正確に操作しないといけない。気合を入れてライディングしないと完走できないぞ。

## A区間ポイント

長く少しきつい第1コーナー。ここのインに入るためには、切り込み時からブレーキをかける必要がある。

アウトからインへ、アクセル全開のままブレーキ3回。



ブレーキを3回（1回目は少し長め）でインをキープする。

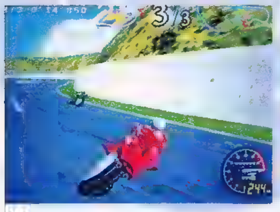
## B区間ポイント

左、右、左、左と続く。すべて全開。ただドリフトさせていくので、切り始めが遅いとインに入れない。

ドリフトしているとき、ふくらむのが止まったら逆へ。



早めに切り込んでインをドリフトで抜ける。すぐ起こさないこと。



次のインに入れるところへきたら一気に逆に切り返し、ドリフトさせる。

## C区間ポイント

1つ目の左は緩く、2つ目がきつい左の複合カーブ。

ここは、1つ目を、ややインを空けて抜け、次の左でインへドリフトして入っていく。



1つ目の緩い左を攻め過ぎてしまうと、アウトへふくらんでしまう。

## D区間ポイント

シケインの入り口を考え、出口で少しふくらめるようにしてドリフトさせるため、進入の切り込みを早めにする。



ここのドリフトはかなり大きな弧に。インに入れないと抜けられない。

## E区間ポイント

シケインは、アウトから進入する。

かなり早めから倒し込み、





アウトから強引にインへ。バイクを起こして抜けていく。

ドリフトをさせ、右のインにまず確実に入るようにさせる。そこでインをキープできれば、次の左は、バイクを起こす感じだけでスパーン―と抜けていける。

ここは慣れが必要だ。

## F区間ポイント

シケインを抜け、次の右ロングカーブへ。

ややインを空けた状態で進入し、曲がり始めたらガンとバイクを倒し、ドリフトさせ



ライダーの腕でライン合わせ。敵車の動きに気をつけたい。

インへ入っていく。

そのまま切り込んでしまうとインのダートに入ってしまうので、微調整が必要になる。ライダーの左腕で縁石のラインに合わせるといいだろう。

ここの出口は、ゆっくり起こし、ジャンプしないように。



ロングカーブの出口は、一気に戻さず、ジャンプさせずに右寄りへ。

## G区間ポイント

最終コーナーは、アウト寄りからストレートの左側に寄れるよう、早めに、短い時間ドリフトさせ、インを抜け、立ち上がっていく。



アウト寄りからストレートの左側に入れるよう、早めに切る。

早めにドリフトさせ、かなり長い時間そのまま走り、マシンが外へふくらまないところまできたら起こす。これが基本の走り方になる。

もしカーブとカーブの間が短いとき、ドリフトしている状態から一気に逆に倒し込むことになり、そのタイミングを少しでも誤るとインに入りすぎたり、コースアウトしたりしてしまう。

意外に長く切っているほうが安全だと知っておこう。

# こう通れば楽に進める！パート3

# RAIL CHASE 2

残るは最終ボスにいくぜ！
そして感動のエンディング…。

担当：ずるずる

©SEGA 1994

レール チェイス2

## いよいよ最終ボスへ

敵基地より必死に逃げてきたトロッコもようやくクライマックスを迎えようとしている。そう、最終ボスの登場だ。

ここで出る最終ボス。どこかで見たことない?そう、このゲームのスタート部分、まだガンが撃てない状態のときに出てくるあのでっかい機関車（戦艦型装甲機関車?）だ。

こいつが実は大ボスなのであった。

さて、この巨大な機関車を相手に、最終の戦いを始めるとするか！

## 狙うは砲台！全部潰せ！

これから最後の戦いが始まる！逃げるために通らなければならない関門だ！




まず正面からの攻撃を受ける。正面上部、両脇にある大砲から弾が飛んでくる！

もらさずこの弾を撃ち、ダメージも与えていく。



最終ボスの攻撃がスタート！ダメージを受けないことに集中！

正面攻撃が終わると側面の攻撃が始まる。

あせらず、まず飛んでくる弾を撃っていこう。

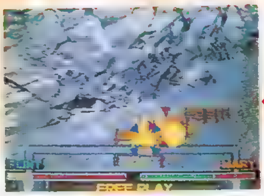
弾が出てくるところは6カ所。よーく砲身の状態を把握し、撃ってくるのを確認する。



6つの砲台から弾がくる！弾も砲台も撃って次の段階へ。



坂を上る！この橋を渡ると、最終ボスの反対側へ。障害物に注意。



ひたすら線路上の柵を撃つ。つまらないダメージは決して受けないこと。

すると線路が上りに！

機関車の逆側にこれで出られるが、線路上には障害物が。

とにかくどんどん撃って壊し、ダメージを受けないこと。



あんなところに兵士が！敵はみな撃つ！でもちょっと見つけにくい。



反対側に行くと、まず兵士が現れる。まずこれをしっかり撃って倒していく。

この兵士たち、ちょっと高い位置にいるため狙いにくい。

ここにいる！ということを知らない人は、自分で探すのは難しい。機関車の色とその兵士の色が似ているためだ。

とりあえず知っておく。確実に撃てるとカッコイイー



砲台は、こっちを向いたら撃ってくる。弾に気をつけよう。



お、弾が発射された！しっかり狙って確実に撃ち落とそう。

やや斜め後方をキープし、機関車を壊していくのだが、強力な大砲が相手。しっかり弾を撃ち落とし、砲台を壊したい。



この角度から攻撃しているうちにできるだけ砲台を壊しておきたい。

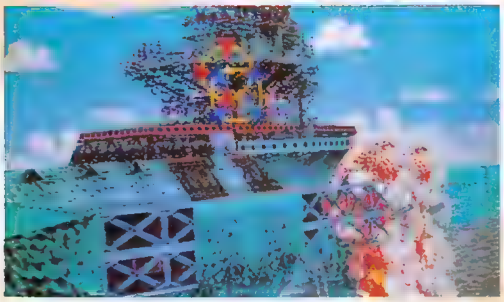
時間が経過していくと、自然と自分の位置は、機関車の斜め前方へ移動する。

ここでまた大砲と、そこから撃ってくる弾を処理しなければならない。

ここで楽になりたい場合、後方で撃っているときに、できるだけ砲台を壊しておかねばならない。



2つの砲台が同時に撃ってくることもあるので注意したい。



砲台を壊す。時間がなくなると、大ボスは爆発し始め、骨組みだけになってしまう。

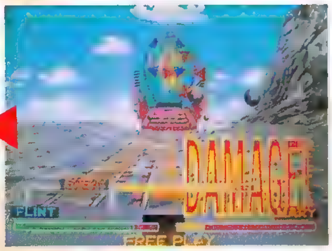
骨組みだけになった巨体は、そこをはずし、無事に残っている最前部分でさらに走り始める。視点はまた正面に戻る。

## 終わりは近い!
## さあクライマックスへ!

まず初めの攻撃は、前部の装甲を開いて強力な攻撃を始めてくる。

必死に弾を撃ち、ダメージを受けないようにする。

正面を向いての攻撃は、2パターンある。








よーし壊した！見事に骨組みだけになった。あとは先頭部だけ。

1つは小さい（かなり大きいけど、もう1つのよりは小さいので）けど、連発で撃ってくるため、撃ち落とすのは大変難しい。

でもコツはある。

撃ってくる弾の軌道を見てみると、なんと円を描いて飛んでくるのがわかる。




そうとわかれば狙いやすい。

もう1つのパターンは、どう真ん中の大砲が撃ってくる弾。かなりでっかい弾なので、当たれば相応のダメージを受けることになる。

弾を無視して中央を撃ちまくって速攻で倒してもいい。




## そして感動のエンディングへ…

最終ボスのダメージがいっぱいになり、ついにボスもバラバラに壊れていく。ゆっくり横に倒れながら。非常に強力な攻撃をしてくる最終ボスであったが、正確に撃てる人ならそれほど難しくはないと思う。そしてエンディングへ。

無事脱出に成功した2人の乗ったトロッコが、柵の外へどんどんトロッコは進む。それより先に進むと、やばいのでは…と思った瞬間、トロッコは、丘の上から向こうへ消えていった。危ない！な、なんと落下していった2人を飛行機が救助！

ハッピーエンドでこのドラマも終了。え、別のエンディングもあるんだって？






ブロロロロロ…





走り屋の対決!!

# DANGEROUS CURVES

## デンジャラス・カーブス

バイクと車が一体となったこのゲーム。まずはコース説明から

©1995 TAITO CORP. 担当：SHO

今までに、車のレースゲームやバイクのレースゲームは数多く出てきたが、ここに来て、車VSバイク、ドライバー対ライダーの対決ができる、車とバイクが1つになったゲーム、デンジャラスカーブスが発売された。

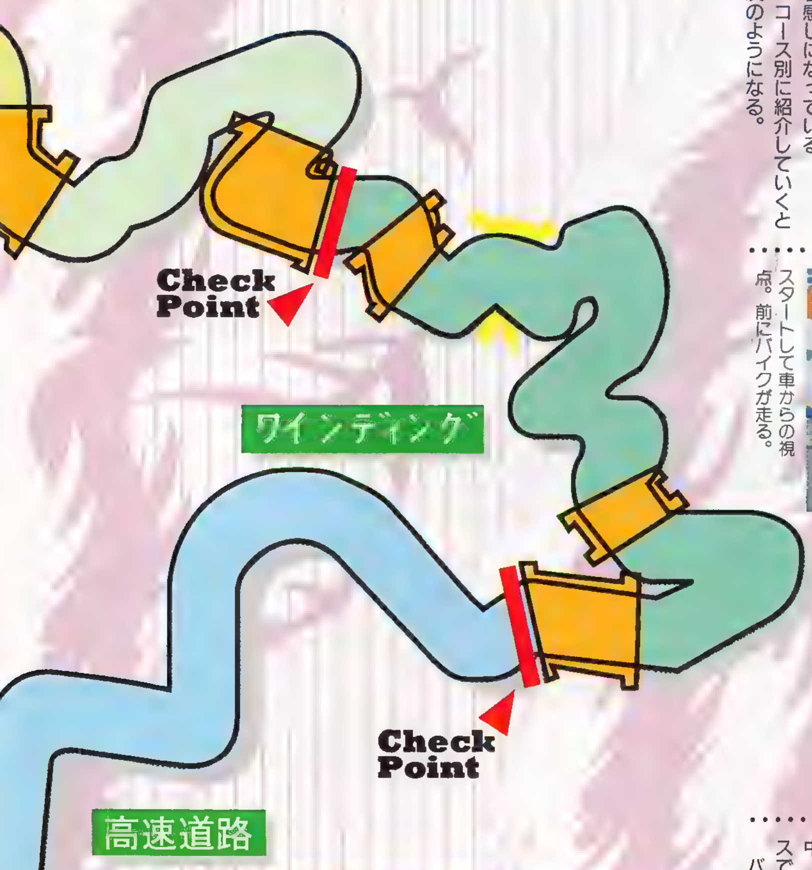
今回は全体のコースを紹介していこう。

### コースは一本道

このゲームのコースは同じコースを周回数で競うレースゲームではなく、一つの道をずーっと進んでいくゲームなのだ。

その一本道の中には5つのコースがあり、初めが首都高速、次が郊外、高速道路、峠道、そして最後に海岸線という感じになっている。

コース別に紹介していくと次のようになる。




**●首都高速（大都市）**

スタートダッシュの直線が少し続いた後、短い直線と、中高速コーナーが続くコースだ。

このコースで注意する点は、最後のヘアピンで、右に大きくカーブした後に少し直線があり、そこから左にキツイヘアピンカーブが待っている。



スタートして車からの視点。前にバイクが走る。



これがリアビュー。こんな感じに後ろが見えるわけだ。

**●郊外**

大都市のヘアピンを曲がり終えると右に曲がるカーブが来て、チェックポイントで、トンネルに入って通過すると郊外に入る。

郊外は直角カーブが主体で、道路はフラット。

コース的にはあまり難しい所はないが、曲がるカーブは直角が多く、コースのラインどりがうまくいかないとガードレールにあたる危険があるので、アウトからインに入り、アウトにスムーズに曲がるようにしよう。

**●高速道路**

郊外の最後のカーブを曲がり、チェックポイントを通過し、トンネルを抜けると高速道路に入る。

同じ高速道路でも首都高速と違い、長い直線が続くコース。

車線は全体的に広く、走りやすくなっていて、カーブは高速コーナーで構成されている。

各コーナーには、30度のバンクがついていて、全コース中、一番スピードの出るコースである。

バイクも車もアクセル全開で走れるが、カーブにビビッてハンドルを切りすぎると、内側にガードレールに当たるので少しずつハンドルを切っていくのが安定。

中間に一つだけ直角カーブがあるので、そこだけ注意すればあとは全開でOKだ!!

**●ワインディング**

全コース中、一番難しいのが恐らくこのコースだろう。



車のドリフトは超重要。


チェックポイントの後のトンネル。

つづらおりのタイトターンの連続で、非常にキビしいコースになっている。

このコースは、車線がすごくせまくなっていてキツイカーブの連続。車線の切り返しがキーポイントになっているぞ。

スピードを出したい気持ちを押さえて、2速、3速、4速を主体に使ってうまくコーナーを曲がりきろう。

5速、6速でこのコースを曲がり切るのは無理っぽい。スピードを下げないと、あっという間にガードレールにぶつかってタイムロスして終ってしまうのでガマンして走ろう。

**●海岸線**

キビシイワインディングを抜けると、最終ステージの海岸線が待っている。

峠を抜けたのにもかかわらず、このコースの始めはタイトなコーナーの連続なので、気を抜かずに走ろう。

2つ目のトンネルを抜けると、高速コーナーがあり、あとはゴールまで直線が続いているので最後にアクセル全開だ!!

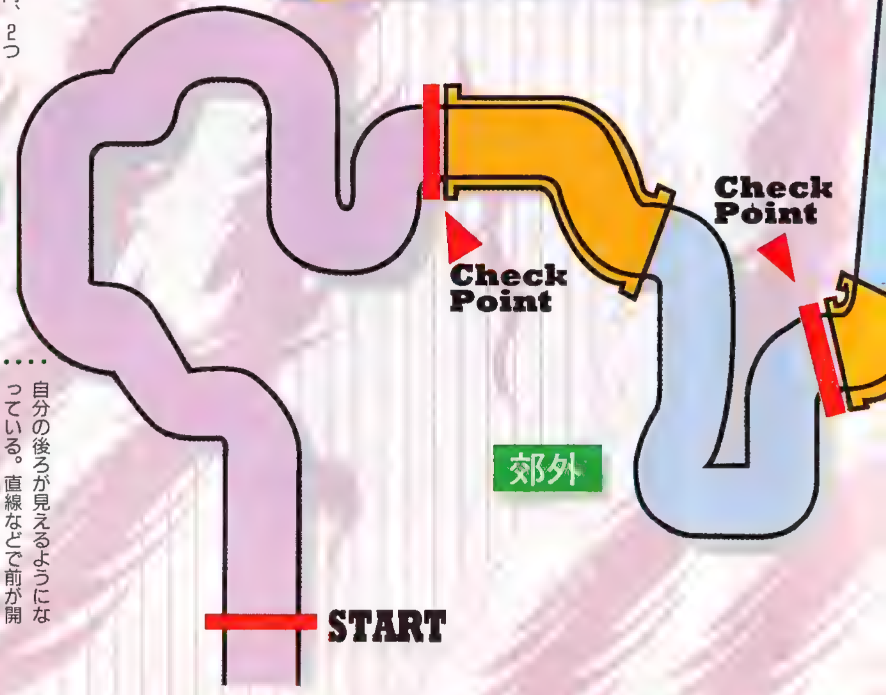
注意する点は、チェックポイントを過ぎてトンネルに入った所で、右に急なヘアピンになっていて、そのカーブを曲がりきると、今度は左に急なヘアピンがあるといった感じなので、始めのトンネルの中のヘアピンを曲がり切った後は、スグに左のヘアピンに対応できるように心がけよう。


郊外になり少し車線がせまくなる。





バイクの視点は迫力がある。




## どっちが有利?

車とバイクが一体型のこのゲーム。まず一番初めに思い浮かぶのが、はたして車とバイクのどっちが有利でどっちが不利なのかということだと思う。

全体の5コースの内、2つのコースが完全に有利、不利がわかれる所があり、一つは高速道路、もう一つがワインディングである。

高速は、最高速度の速い車のほうが有利で、ワインディングは加速とコーナーの曲がりやすさでバイクが有利と言えるであろう。


郊外から高速へ、トンネルの中のカーブ。

では他の3コースはどうかというと、だいたいが同じぐらいなので、プレイヤーのテクニックにかかってくると思われる。

この5つのコースのうまい組み合わせによって、切迫したレース展開になることは間違いないであろう。

このゲームにはバックミラーはなく、リアビューという視点切り換えがついていて、自分の後ろが見えるようになっている。直線などで前が開けたらリアビューで後ろを見てみるのはいかがかな。

個人的にはバイクが好きな私。みんなはどっちが好みかな～。


これを抜ければ高速で全開だ。

# コレがポリゴンなのか!?『FUNKY HEAD BOXERS』

ファンキーヘッドボクサーズ

©SEGA 1995

**こんな歪みやねじれの表現はST-Vならでは!さすがのMODEL 2でもこいつぁー不可能だぜ!**

担当：GED

## めざすは最強！頼るは己の拳のみ！

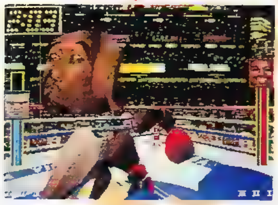
鍛え抜かれた肉体と肉体、いや、拳と拳のぶつかり合い。そんな単純でいて魅力的なボクシングの世界が3Dポリゴンゲームになったぞ。ポリゴンゲームにかけては高い技術力を見せているセガだけに気になる作品だ。

セガのボクシングゲームというと、87年の名作「ヘビーウェイトチャンプ」を思い出す人もいるかもしれないが、ヘビーウェイトみたいな豪快な操作の大型体感（体汗!?）ゲームにする、ということではなさそうだ。

「ファンキーヘッド」は、現時点では操作系がまだ確定していないが、アストロ筐体（おもにバーチャなんかに使われているヤツ）で、できるようになるかも。これなら近くのゲーセンにも、すぐ入荷するかもね。



「オラァ!!」ってな感じでブンなぐると、



「グハアッ!!」てなぐあいに顔がへこむのだ。

## へこむ！ねじれる！ほんとにポリゴンか!?

写真を見てもわかるとおり、「ファンキーヘッド」の名はダテじゃない。一見サイコロみたいな6面体の頭も、パンチを受ければへこむどころではない。歪みもすればねじれもする。とにかく気持ちいいくらい変形するのだ。

立方体の頭、3頭身の体、関節のないコミカルなキャラが真面目に闘っている様は、なかなか笑えるぞ。

ストレートやフックなどおなじみの技から、ショートやロング、上下の打ち分けによる攻防はもちろん、敵のパンチをかわしてのカウンターパンチ（ガード成功後は反撃しやすい）やダウン時の体力回復（レバーやボタンの連打で回復力UP）などは正統派ボクシングゲームのシステムをしっかり受け継いでいる。ウケ狙いだけでないところは、さすがという感じだ。



泣いてもムダだ！いくぜ！

## K・Oだけでなく判定勝ちでもOK

ルールは3ノックダウン制で、1キャラクターにつき1ラウンドで勝敗が決まる。つまり、いきなりファイナルラウンドから始まる、と考えてもらえばわかりやすいだろう。バーチャファイターなどのように、2ラウンド先取などということはないぞ。まぁボクシングだから当然といえば当然だが。

勝敗は大別して2種類あり、K・O勝ちと判定勝ちがある。相手を3回ダウンさせればK・O勝ちとなり、逆ならもちろん自分の負けになる。判定勝ちとは、相手を3ダウンさせることができずに時間切れになってしまっても、試合を優位に進めたため勝者と判定される勝ちかただ。

判定基準は、

- 敵から奪ったダウン回数
- 敵から奪ったダメージ量
- 防御成功率
- 攻撃成功率

という4つの点数の総計で成り立っている。ただどちらのダウン回数が多いかというだけではないので、ドキドキしながら判定結果を見守ってくれ。




判定勝ちもある。勝負は最後まであきらめるな！

## 6人の個性的なファイターたち

プレイヤーが選ぶことのできるボクサーは6人。もちろんパワーやスピードなどのパラメーターがそれぞれ違うので、このなかから自分のファイトスタイルに合ったボクサーを探そう。

CPU戦では、この6人をすべて勝ち抜くことでチャンピオン（プレイヤーは選択不可能）が登場する。こいつに勝ち、ベルトを奪取するのが目的だ。

もちろん、乱入対戦プレイも可能だぞ。プレイヤーが選択不可能なキャラに挑むことができるようになっている。

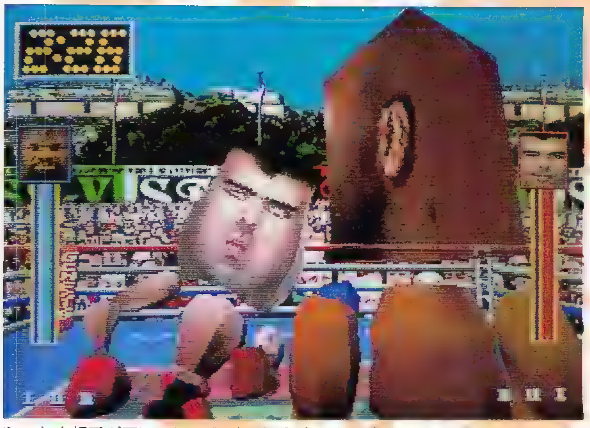



さて、どれにするかねエ。

## 必殺パンチでベルトを奪え！

各キャラはそれぞれ強力な必殺パンチをもっており、決まれば強烈なダメージを与えることが可能だ。だが、そのぶん隙も大きく、モーションを見てからかわされることも多い。当たることを期待してただ単発で打っていたのではチャンピオンへの道は遠いものとなる。

各キャラの得意なコンビネーションなどアルゴリズムを探り、こちらのパンチで少しずつ動きを殺していくのがコツ。ある程度連打をかけると相手がひるむので、その隙に必殺パンチを打ち込んでダウンを奪うのが必勝パターンだ。どんなパンチが炸裂するかは実際にプレイして確かめてほしい。



やった！相手がフレついてるぜ。必殺パンチをブチ込んでやれ！

# 2度あることは サンドアール

©SEGA 1995

タントアール、イチダントアールときて次のゲーム名、何かと期待されたが、遂に明らかになった。

担当：KKY－いなりん

## 今度のパズルはポリゴンだ

「サンドアール」は人気のタントアールシリーズ第3弾で、3次元表現によるポリゴンを使用することによって多種多彩な映像や滑らかなアニメーション、自由なカメラアングルによるスムーズな視点の移動などの表現が可能となり、アドバタイズデモやゲームシーンはシリーズ最高の迫力が楽しめる。

Newボード「ST－V」を使用して、パズルやアクションゲームの面白さ・楽しさ・奥深さが大きくアップしている。


お宝の前で踊っているプレイヤーキャラ。


ところがお宝が盗まれてしまう。


お宝を取り戻すのだ。

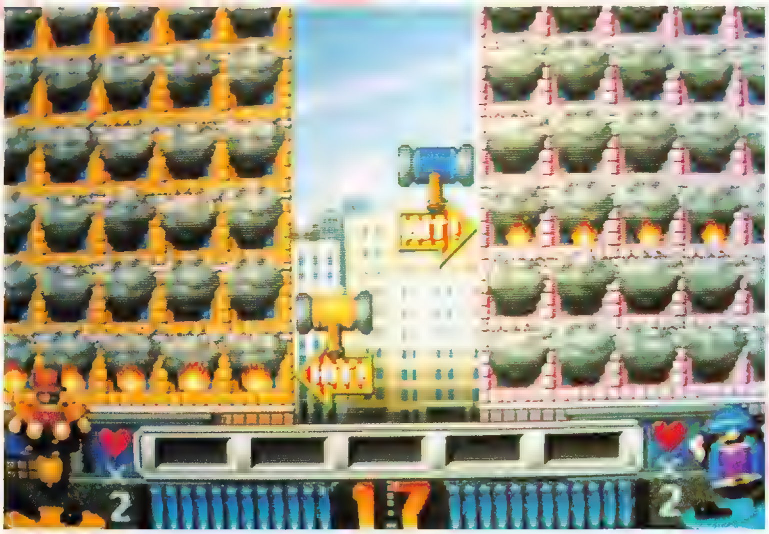
## ゲーム数も大幅にアップ

「サンドアール」にはミニゲーム・ボスゲーム・ボーナスゲーム・ハプニングゲームなど約30のゲームが用意されている（前作のイチダントアールでは22個）。




ゲームの選択方法は今までどおり。

タントアールシリーズでは定番となっているミニゲーム名の凝りようだが、今回もその例外ではない。ここでいくつか紹介していこう。


このまえ「3」も公開…違うって。

**[そいつはごHAT]**
コインの入ったシルクハットを探すゲーム

**[お城の上面どぉ～れ?]**
上から見たお城の図を当てるゲーム。

**[まってGOGOGO!]**
赤信号をさけながら彼女のもとに行くゲーム。

**[倍ハード]**
ビルの燃えている階をハンマーで叩いていくゲーム。

**[ハゲしいぜ!]**
数あるビンの中から毛ハエ薬をあてるゲーム。

**[海がダイスき～]**
魚の絵が上になるようにダイスをゴールまで転がすゲーム。


う～ん、ポリゴンぽい。

**[飛ぶそーらの冒険]**
飛んでくるモノの数をあてるゲーム。

**[とらえてみせマンション]**
窓から出てくる指名手配犯をつかまえるゲーム。

**[これモアイあれモアイ]**
黒いモアイと同じモアイを探すゲーム。

**[ウオウオルーガ]**
一番手前を泳いでいるサカナを探すゲーム。

## 多種多彩なキャラクターたち

各ゲームステージにはそのステージにあった個性的な敵キャラクターが出現しすべて登場の仕方やセリフ、アニメーションなどが異なっている。

各ステージの最後はボスとの対決ゲームシーンで各ボスもプレイヤーに対して個性的な攻撃を仕掛けてくる。



ステージ1はスーシーの港町。

## ついに画面写真公開!

# 電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

**いよいよ今回はゲーム内容について解説だ。**

担当：KAL

©SEGA 1995



テムジンのソード攻撃が炸裂した！手前でやられているのは、6号機ドルカス。


うおっ！アブネエ!!ライデンの同時押し攻撃のレーザーを紙一重でかわし、ビームライフルを発射。


左へダッシュ（横すべり）しながらビームライフルを発射。敵をきちんとロックしている間は、ある程度ホーミングしてくれるのだ。


テムジンはただいまバックダッシュ中。中央の数字は敵までの距離。武器が有効範囲に入ると、数字と同色に光って教えてくれる。

### これがゲーム画面だ！

これまでに2回紹介されてきたバーチャロンだが、ついにゲームそのもののプレイ画面を公開できることとなった。

この見開きの中にある写真がそれなのだが、まずはじっくりと見てほしい。

ハッキリいって、これほどまでに美しいグラフィックだと思っていた読者は少ないんじゃないかな？なにせ紹介用の全身CGとほぼ同じクオリティなのだから。これがスピーディーに動き回るところを想像してもらえれば、いかにバーチャロンのグラフィックが素晴らしいか、分かってもらえると思う。

### 2本のレバーで全てを操作

先号の紹介でも述べたとおり、別にプレイヤー本人がヘッドマウントをかぶって遊ぶわけではなく、2本のレバー（操縦桿）と、そこについた2個（×2本）のボタンで操作することになる。

ここで一端、写真のほうに目をやってほしい。画面写真の中央部やや下よりの高さに、3箇所に分かれて何やら武器の名称らしきものが表示されている。

これは、左側のレバーに付いているボタン（人指し指側）を引くと、画面左に表示されている武器を使い、右側のレバーに付いているボタンを引くと、右に表示されている武器を使う、いわゆる左手武器、右手武器の名称表示なのだ。そして左右のボタンを同時に押すと、強力な攻撃ができる。これが中央に表示されているものだ。

テムジン（白と青のロボット）だと、左の武器はボム、右の武器はビームライフル、そして同時押しだとソードによる攻撃をする。今回紹介のフェイーイェンなら、左手武器がボウガン、右手武器が八

VR. FEI-YEN SRV-14-A





フェイーイェンのジャンプ攻撃。ハンドビームはもともと連射の効く武器だが、ジャンプ中、ダッシュ中に撃つと超連射する。

ンドビーム、同時押しが♡ビームといった具合だ。

これらの装備は機体によってかなり異なる。また接近戦になると、各々接近武器を自動で使用してくれる。

なお、武器を使用していくと、名称表示の部分に青いバーが表示される。このバーが減少していき0になると、その武器は一定時間使用不可能になってしまうのだ。

では、もう1つのボタン、ダッシュボタン（親指側）について説明しよう。

このボタンを押すと、機体は進行方向へ向かってブースト加速する。これを利用して敵ホーミング弾を回避したり、素早く側面へ回りこんだりするわけだ。

バーチャロン最大の特長の1つであるジャンプは、レバーを左右に開くことでなされる。ダッシュもそうなのだが、ジャンプの滞空時間、性質等は機体によって異なるぞ。

## 8号機の勇姿「VR.フェイーイェン」

今回は8機種中、唯一女性型のVR、フェイーイェンのCGを公開だ。

フェイーイェンは小回りの効く、素早い動きを得意とするロボットだ。そのため操作に慣れてくると、敵弾をいとも簡単にかわせるようになる。

その反面、非常に装甲がうすく、攻撃力も低い。同時押しの♡ビームを上手に使って、攻撃力の低さを補うなど、上級者向けの機体であるといえる。また耐久力が減ると底力モードが発動し、♡ビームがライデンのレーザー並みにパワーUPするという、ユニークな特徴ももっている。



チョップチョップ!

# 超鉄ブリキンガー

©SAURUS 1995

**イカスマシンで、悪い奴らをブッ飛ばせ!!**

担当：K-TAN

## 物語

序章

—チョップ王国の憂鬱—

時は1920年、世は世界大恐慌、ここは黒海沿岸の独立小国「チョップ王国」。黒海からの温暖な風と肥沃な土壌は、この国に豊かな収穫を恵み、国土はオリーブ畑と笑顔に満ちていた。人々は黙々と田畑を耕し、食べ物を分かち合い、微笑みに満ち、相手を傷つける術を知らず、知る必要もないと思っていた。

しかし、突如として隣国の「鉄仮面共和国」が攻めてきたのだ。富国強兵を掲げた統一チャンプ王ヤコブが、世界制覇に乗り出したのだ。圧倒的な軍事力と科学力を持ち、非道な戦略を取った侵攻に、軍事力を一切保持しない「チョップ王国」は蹂躙されてしまう。

軍事占領の国家にもたらされるのは、破壊と略奪だけであった。街は破壊され、オリーブ畑のあった場所には、軍事工場と戦略基地が次々と建てられていった。人々は困惑し、恥辱にまみれた。しかし、瓦礫と排煙と汚水にまみれても、人々は決して忘れなかった…あの美しい森を、暖かい風を、心透く波を。

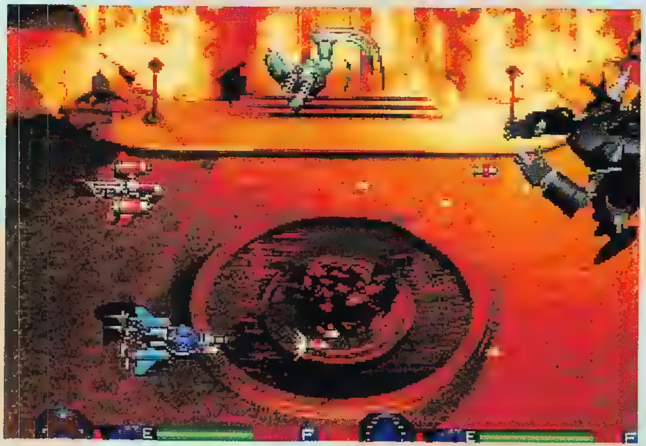
虐げられし人々の願いが天をも突き動かした時、爆炎の彼方より鉄ナル者（くろがねなるもの）が現れる。

鉄の体に流れる血潮—悪い奴らは許さない！そうだメタルだ！鋼の力！

超鉄！超鉄！ブリキンガ——見参!!



赤い自機はブリちゃんとドッキング中。



広場に謎のロボ出現！でもすぐに去っていく。

## 基本操作

自機の移動は8方向レバーで動かし、Aボタンで自機ショット・他、Bボタンでブリキンガーの着脱・他、Cボタンはボンバーの使用になっているぞ。

**●Aボタン**

Aボタンというのは、押しっぱなしにすることによって、自機のメインショットがフルオートで発射される。

また、ブリキンガー分離時にAボタンを連打することでブリキンガーが攻撃行動を開始。この時、ブリキンガーの攻撃行動は、画面下のサークルゲージの位置によって変化するのだ。

サークルゲージというのは、Aボタンを連打すればするほど時計回りに上昇してゆき、この時のブリキンガーの攻撃は、Aボタンを押しっぱなしにすることによって、ホールドすることができる。

**●Bボタン**

このボタンを入力することで、ブリキンガーの着脱を行う。

そして、ブリキンガー合体時にBボタンを押しっぱなしにすることで、画面下のサークルゲージが分離攻撃用のものに切り替わり（押しっぱなしでいると上昇）、そして、Bボタンを離すことで、強力な分離攻撃を行えるのだ。

**●Cボタン**

ボンバーの発射で、使用するとブリキンガーが装備している攻撃パーツを消費してしまう。

それから、自機は、性能の異なる3機種が用意されているので、自分の好みにあったものを選ぼう。



アイテムキャリアを破壊してアイテムを取るのじゃ!!

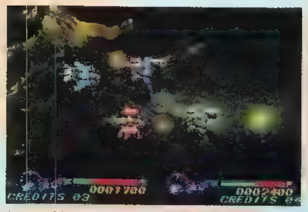


左下のサークルゲージの溜まっている位置によって、ブリちゃんの行動が変わるぞ。

## 自機のパワーアップ

自機のメインショットはパワーアップアイテムを取ることで、全12段階にパワーアップしていくぞ。

レベル1〜4でバルカンのパワーが上がり、レベル5〜8でシェルが、そしてレベル9からレーザーになり、3種類各4段階に変化する。



怪しげな大洞穴の中を進む自機とブリキンガー。

## ブリキンガーもパワーアップ

このブリキンガーには左腕パーツ（ショット系パーツ）と右腕パーツ（攻撃系パーツ）があり、アイテムを取っていくごとにパワーが上がっていく。初期状態では、腕、脚、ともに収納されているが、アイテムを取得することで、球形からロボット形態へと変形していくのだ。

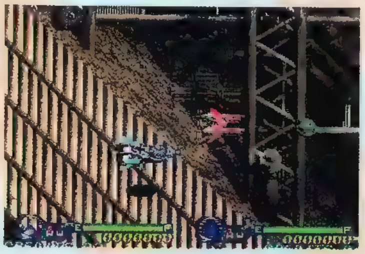
## ブラボー

ブリキンガーの攻撃は、アイテムを取得する以外にもパワーアップさせることができ、これを「超鉄ブラボーシステム（仮称）」というのだ。

これは、ゲージの溜まり具合と左右の腕につけたそれぞれの攻撃パーツとの兼ね合いで、30数種類にも及ぶのだ。

そして、サークルゲージがフルの状態になった瞬間、ブリキンガーはパニックモードに入り、画面内を所狭しと暴れまくる。

ただ、その直後、一定時間ブリキンガーは気絶状態に陥ってしまうのだ。



鉄仮面共和国の巨大採掘工場に潜入！斜め下に降下している。

## 本格派マージャンの最新作だ!



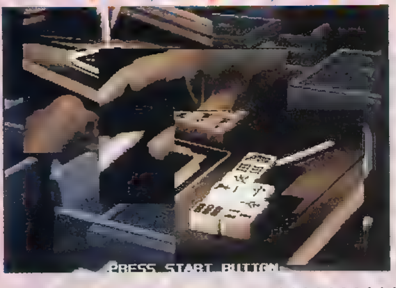

©1995 Athena Co., Ltd.

**前作よりも大幅に
パワーアップして帰ってきたぞ。**

担当：引きが弱い　立衆多

### ド硬派マージャンゲームまたまた登場

実在のプロ雀士たちとの熱い対局が楽しめる、それが「プロ麻雀・極S」シリーズだ。麻雀ゲーム数あれど、日本プロ麻雀連盟、日本麻雀最高位戦、101競技連盟の3団体から推薦を受けているのは本シリーズだけ。インチキなしの本格派だからこそ認められるわけだね。

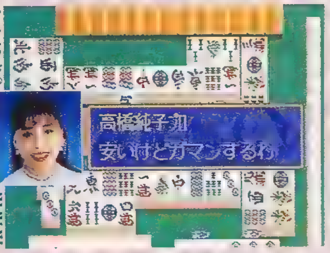



実写取り込みのリアルな映像。こいつはシブい。

### 充実の新システムいろいろ

「極S」は家庭用で好評だったシリーズの移植版だ。従来の麻雀ゲームに多い2人打ちではなく、ちゃんと4人で卓を囲んでプレイできるのだ。相手になる雀士それぞれの打ち筋やテンポなど、実際に対戦している気分になるぞ。

チャレンジ対局は、ゲームセンターにいながらにして麻雀修業の旅ができるモードだ。



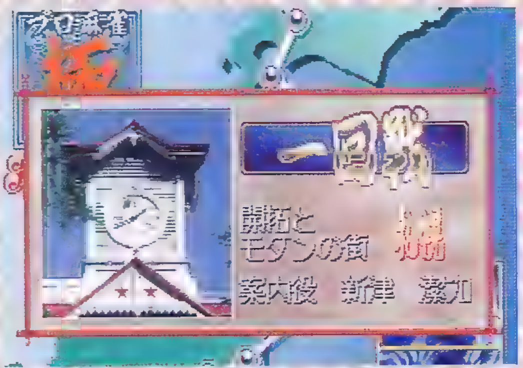
タンヤオのみで蹴るなんて…、振った私が悪いのね。

日本列島を股にかけた、全4コースの「麻雀放浪紀行」を制覇し、スペシャル対局にチャレンジしよう。

ビジュアル、サウンド面もまた大幅にパワーアップ。人気プロ雀士（全16名）の実写取り込みはもちろん、牌を打つ音やリーチなどのかけ声もちゃんとサンプリングされている。ST-Vの機能を最大限に生かした演出は臨場感バツグンだ。

なかでも音声でアガリ後の点数計算をやってしまうシステムは、これまでのマージャンゲームにはなかった画期的なもの。これはスゴイ!

ルールは前作と同様に、後付け・クイタン有りの東風戦。合計六回戦を勝ち抜く「極杯」ルールだ。4人打ちでプロ雀士との真剣勝負ができるこのモードは、純粋に麻雀を楽しみたい人にうってつけだ。



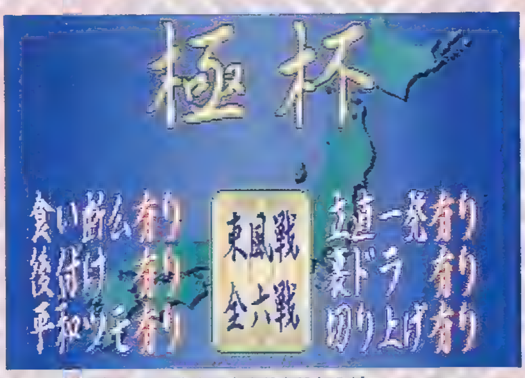

チャレンジ対局スタート。どうやら札幌が舞台のようだ。

### 発売を待て!

イカサマやインチキが一切ない4人打ち。前作よりもさらに研究されたゲーム内容とアルゴリズムでプレイヤーに挑戦をしてくる本格派。プレイヤーを飽きさせない作品に仕上がっていることは言うまでもないだろう。




プレイヤーの前に立ちはだかるプロ雀士。強そう…。




王道を行く極杯ルール。なんでもありありなのだ。

家庭用の「極」シリーズは、累計で30万本の売り上げを誇るソフト。「極S」は従来のシリーズに、ST-Vならではのグラフィック、サウンドを加え、シリーズ中最高の出来なのだ。

「極S」で腕を磨いて、雀荘で腕試しをしてみるのもいいかも。この秋、「プロ麻雀・極S」が面白い!はたしてキミはプロの打ち筋を超えられるかな?（ツモが日本一弱い立衆多）



インパチをツモられた。東風戦だけに痛い。




負けた…プロの壁は厚かったようで…。

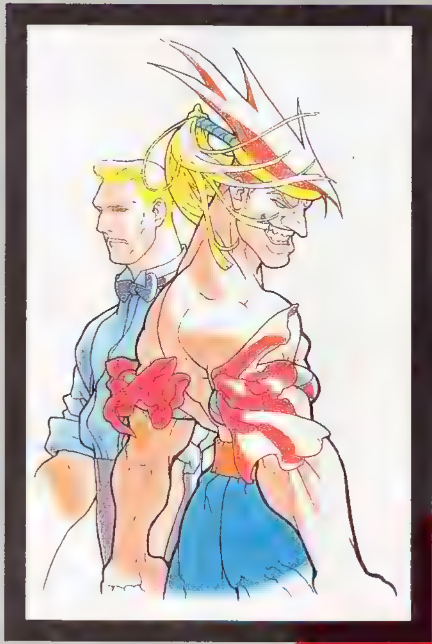

ゲーメストムック Vol.14
格闘ゲーム中最多キャラ数を誇る
「ザ・キングオブファイターズ'95」
の24キャラの全技を紹介！
みんなはどのくらいおぼえた？
ザ・キングオブファイターズ'95
発売中　定価780円（税込み）


新たに使えるようになった平八、新キャラの
準と雷を初めとして全10キャラ分の必殺技を
完全紹介。分岐点の増えた新10連コンボも
コマンドと連続写真で徹底解析。
ゲーメストムック
鉄拳2
TEKKEN2™
Act.1
カズヤはいったい
どこに消えたのか？
各キャラ対戦基礎攻略掲載。鉄拳2をやりたければ買って読むしかねい！
発売中　定価780円（税込み）

ゲーメストムック Vol.16

# ストリートファイターZERO



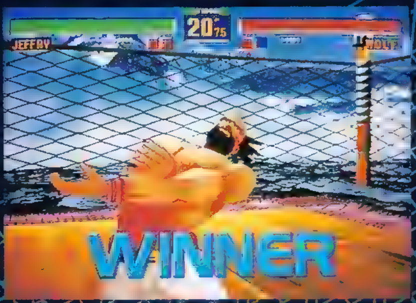



おまたせ！ みんなが待ってた「ストリートファイターZEROムック」がついに発売だぜい。
表紙をはじめ、紹介ページ、ふろくのB2ポスターと、書き下ろしイラストがめじろおし！
もちろん攻略の方も抜け目なしとくらぁ。こいつはおいちゃんおどろいた。

9月13日
発売

定価1380円(税込み)

GAMEST MOOK
Vol.16
STREET FIGHTER
ZERO
9.13 ON SALE









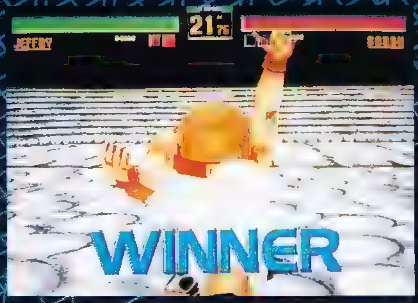

10月上旬発売予定

ゲーメストムック Vol.17

# バーチャファイター2 Act.3

バーチャ2をやってかれこれ1年。「Act.2見たけどまた壁にぶつかっちまったよう！あ〜もう！」って言っている方々のための究極攻略ムック。水面下でちゃくちゃくと進行中！？







価格未定





# 9月20日(水)発売!
# ゲーメストZ文庫 第3弾

## 『幻世神話 ラスト・ラグナロク』1巻

著者:三宅一明 with M2
イラスト:此路(このみち)あゆみ

定価590円(総256頁)

夏休み最後の週、高校三年生の御剣征人(みつるぎまさと)は妹の真名(まな)を連れ、親友たちとともに街へ出た。その帰路、地下鉄にて彼を襲ったのは人肉を喰らう大百足(おおむかで)の群れだった! 古代神話の戦神が次々と現世に転生する超スペクタクルロマン。最終神戦伝説(ラスト・ラグナロク)ここに開幕!

## 注目の二冊!好評発売中!!



『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～』
著者:嬉野秋彦
カバーイラスト:河野里佳
口絵+挿絵:野中 健
定価570円(総224頁)



『ストリートファイターII ウルティメット・タワーズ』1巻
著者:いさき玲衣
カバーイラスト+口絵:ことぶきつかさ
挿絵:山田秋太郎
定価590円(総256頁)

## これからのラインナップ

◎ゲーム小説
『サイバーボッツ ～デビロット姫編～』(仮) 著者:美月ひな/イラスト:土代昭司
『ヴァンパイア ハンター外伝 レイレイ編』(仮) 著者:美月ひな/イラスト:うたたねひろゆき
『豪血寺外伝 ～お梅編～』(仮) 著者:未定/イラスト:未定

◎オリジナル小説
『ジュエルヴァルキュリア-魔王ブロンディアの咆哮-』1巻 著者:菊池たけし/イラスト:七瀬 葵
『神創戦記エクサイマーZEO』1巻 著者:大島栄次 with M2/イラスト:中村博文

# これからのZ文庫に乞う御期待!

## 増刊号

- **ストリートファイターII** No.64（'91年10月号増刊）1000円 [付録]描き下ろし巨大ポスター
- **ストリートファイターIIダッシュ** No.77（'92年9月号増刊）1200円 [付録]ストIIダッシュポスター
- **餓狼伝説2** No.91（'93年5月号増刊）1200円 [付録]大張正己描き下ろしポスター
- **ワールドヒーローズ2** No.99（'93年9月号増刊）1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター
- **スーパーストリートファイターII** No.108（'94年2月号増刊）1280円 [付録]スーパーストII特大ポスター
- **スーパーストリートファイターIIX** No.120（'94年7月19日号増刊）1280円 [付録] スーパーストIIXポスター
- **ワールドヒーローズ2JET** No.123（'94年8月15日号増刊）1280円 [付録] ワーヒー2JETポスター
- **極上パロディウス** No.125（'94年9月15日号増刊）1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト
- **ヴァンパイア** No.129（'94年10月30日号増刊）1380円 [付録] ヴァンパイアポスター
- **真サムライスピリッツ** No.133（'94年12月15日号増刊）680円
- **ゲーメストワールドVol.1** No.143（'95年5月15日号増刊）540円
- **ゲーメストワールドVol.2** No.149（'95年8月15日号増刊）540円

## ムック

- **サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX** ムックVol.1 GMC-1 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** ムックVol.2 GMC-2 1280円 [付録] 巨大ポスター
- **豪血寺一族2** ムックVol.3 GMC-3 1680円 [付録]スーパーアレンジCD
- **真サムライスピリッツ** ムックVol.4 GMC-4 1380円 [付録] 真サムポスター
- **バーチャファイター2 ACT1** ムックVol.5 GMC-5 780円
- **ダライアス外伝** ムックVol.6 GMC-6 980円
- **スーパーリアル麻雀PV** ムックVol.7 GMC-7 1980円 [付録]メッセージCD描き下ろしポスター
- **鉄拳** ムックVol.8 GMC-8 980円
- **ギャラクシーファイト** ムックVol.9 GMC-9 980円
- **バーチャファイター2 ACT2** ムックVol.10 GMC-10 1380円
- **ヴァンパイア ハンター** ムックVol.11 GMC-11 1380円 [付録]ハンターB2ポスター
- **餓狼伝説3** ムックVol.12 GMC-12 1280円 [付録] 餓狼3B2ポスター
- **天外魔境真伝** ムックVol.13 GMC-13 1280円 [付録]オールキャストB2特大ポスター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95** グラフィカルマニュアル ムックVol.14 GMC-14 780円
- **鉄拳2 ACT1** ムックVol.15 GMC-15 780円
- **ストリートファイターZERO** ムックVol.16 GMC-16 1280円 [付録] B2ポスター

## ビデオ

- **餓狼伝説2** GV-2 収録時間60分 6000円 [付録] 舞さま扇子
- **ワールドヒーローズ2** GV-3 収録時間64分 6000円 [付録] 雑君紙相撲
- **餓狼伝説スペシャル** GV-6 収録時間120分 7000円 [付録] 攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターII** GV-7 収録時間90分 6800円 [付録] 攻略小冊子
- **龍虎の拳2** GV-8 収録時間90分 6800円 [付録] 攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターIIX** GV-9 収録時間100分 7000円 [付録] バルログ仮面
- **ワールドヒーローズ2JET** GV-10 収録時間70分 6500円 [付録] 雑君JETコースター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** GV-13 収録時間90分 6500円 [付録] 紅丸&東ヅラセット
- **真サムライスピリッツ** GV-14 収録時間90分 4800円 [付録] 十兵衛アイパッチ
- **バーチャファイター2** GV-15 収録時間120分 4800円 [付録]EXPLANATORY
- **ヴァンパイア ハンター ダークストーカーバトル** GV-16 収録時間75分 [付録] 石井ぜんじ解説書
- **ヴァンパイア ハンター** GV-17 収録時間120分 4800円 [付録] 魔剣しおりん
- **餓狼伝説3** GV-18 収録時間70分 4800円

## CD

- **戦国エース** GCD-1 収録時間35分 3000円
- **アルティミットエコロジー** GCD-2 収録時間45分 2800円

### 各商品のお買い求め方法

●㋘屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋘屋」で入手可能!

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134〜P.136「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

### お問い合わせ先

- ㋘屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
- ㋘屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
- 読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜〜金曜10：00〜18：00）

---

## 注文書

| お客様のお名前 | お客様の住所 TEL.（　　） | 取り扱い書店印 |
|---|---|---|

| ムック注文数 | | | CDビデオ注文数 | | | 増刊号注文数 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | タイトル | | | タイトル | | | タイトル | |
| 商品番号 | | 申込数　冊 | 商品番号 | | 申込書　本　枚 | 商品番号 | | 申込数　冊 |

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

注：コピーしてご使用ください。

九州ゲーマーをなめたらいかんとバイ!!

# ゲ屋 宅配便ツアー in九州

**暑い夏をのり切るには九州が一番？ 今回はストZEROとバーチャ2でライターと対戦！**

対戦スタッフ：ぴぐ
K-TAN
M.I
やっちゃん

今回のリポートはページの都合上ちょっと急ぎ足になってしまった。ごめんね♡（あ～気持ちわりッ）

## アメニティスペースOZ（ZERO・VF2）

今回のツアーではライター4人は飛行機で移動したのだが、荷物預かり所に預けた時にカメラの調子が悪くなってしまった。いきなり先が思いやられる。

宇部空港からなんとかアメニティスペースOZにたどり着き、さぁレバーにでも慣れておくかとZEROにさわろうとしたところ、「大会以外の乱取りはするな」と暗闇司令からの命令が…。ひぃ～。

しょうがないので他のシューティングやパズルでヒマをつぶすライター4人。




右の電灯のところにツバメの巣が…。ちと見えにくいか？

そうこうしているうちに、ゲ屋の準備も終わり、いよいよ対戦大会が始まった。対戦相手は当日お店に来てくれたみなさんの中から約30人を選出した。



オズにはダンのコスプレをしてる人が…。ダイジョブデスカ？

ZEROでの対戦結果は、ぴぐが5勝4敗、K-TANが3勝6敗、やっちゃんとM・Iはなんと全敗だった!! しかし、これには理由が…、いや言いわけはすまい。

ZEROでの汚名を返上するため、VF2では気合入りまくりのM・IとK-TAN。ぴぐとやっちゃんはVF2をほとんどやったことがないのでパス。

結果のほうは、M・Iが7勝3敗、K-TANが6勝4敗と、まずまずの成績を残すことができた（ヤレヤレ）。

## ホワイトハウス箱崎（VF2）

OZの常連の人が、ホワイトハウスはVF2強いっすよなどと言っていたので、ちょっと不安になり、大会前日にこっそり様子を見に行った。

するとそこには、関東のトップクラスのレベルと同等のプレイヤーがゴロゴロしていた（平均的なレベルは関東以上かも）。

「具合が悪いので東京に帰りたい」と仮病を使い始めるM・I。こんなことで明日は大丈夫なのだろうか。



九州最強と言われた男、桐石君。さすがに目が真剣です。

さて大会当日。ホワイトハウスの人はストZEROをあまりやっていないということなので大会はVF2のトーナメント方式で行われた。

九州ではラウやアキラなどを使用して、とにかく攻めて攻めて攻めまくる研究が発達していて、俗に言うチキン野郎などは一人もいなかった。

そのせいもあって、対戦中実にすがすがしい気分になることができた。

さて、ライターからは3人が大会に参加したのだが、K-TANが2回戦負け、M・Iとやっちゃんは1回戦負けというヒサンな結果になってしまった（まじでホワイト強いっすよ）。



Kキャンセルで勝ちポーズを決め、超ほこらしげなK-TAN。

大会終了後、やっちゃんとM・Iはホワイトハウスの昔からの常連の人たち（スコアラー系）と一緒に近所のファミリーレストランに行って、対戦格闘ゲームと一人用ゲームの面白さの違いなど哲学的なことを語り合ったりして夜を明かした。




ホワイトハウスに集まってくれたみなさん。写真暗し、ゴメン。

実に充実した一日であった。

## サンゲーム大津（ZERO・VF2）

サンゲーム大津店は、熊本の中心部から車で30分ほどの所にある、自然に恵まれた土地にあるゲーセンだ。

ゲ屋号が朝6時というスゴい時間に現地に着いてしまったのでK-TANとM・Iは辺りを探検することにした。まわりには田んぼが沢山あり、なんとK-TANはヘビを見つけて焼いて食ったらしい（一部大ウソ）。

そうこうしているうちにお店も開き、対戦大会の時間になった。

まず初めにZEROの対戦が行われ、ぴぐやんが6勝4敗、やっちゃんが7勝3敗とまあまあの成績だった。



対戦でキレたぴぐやん。後ろでうろたえるオバチャン（大ウソ）。

VF2のほうも、K-TANが6勝4敗、M・Iが7勝3敗とこれまたなかなかの成績。

九州は全体的にZEROよりVF2のレベルが高く、VF2の戦法などでかなり参考になる点も多かったぞ。きっとまた行くぞ!! 九州！

（報告 やっちゃん）

# VF2道場対決

リポート：SHO

セガ主催のゲームトライアスロンの次の日、8月5日にセガハイテクランド秋葉原店にて、VF2道場対決が行われた。

前回ゲ屋にて秋葉原道場と対決したが無惨にも負けてしまった。

今回はキャサ夫、GYU、SHOのライター陣が参加し、ゲ屋道場で選ばれた3人とチームを組んで、秋葉原道場にリターンマッチを申し込んだ。

秋葉原道場のほうはブンブン丸を筆頭に、柏ジェフリー、居酒屋カゲ、谷塚アキラ、本厚木ラウ、カニアキラと最強のメンバーを揃えてきた。

ルールは5対5の星取り形式で行われた。

1試合目はセット数3対2でゲ屋道場、2試合目、4対1で秋葉原道場、3試合目、4対1で秋葉原道場、あとがないゲ屋道場、4試合目5対0でゲ屋道場、2対2で迎えた5試合目5対0で秋葉原道場が勝利し、道場対決2連覇。

2連敗と苦汁をなめたゲ屋道場、もう一度対戦する約束を交わし、今回のイベントは終了した。



解説席にて雪風が語る。



こちらゲ屋道場チーム。次回は勝ちたいね。



秋葉原道場チーム。強豪ぞろいだ!!

# セガ主催ゲームトライアスロン

リポート：SHO

去る8月4日、セガの本社ビル2号館にて「ゲームトライアスロン」というイベントが開催された。

内容は、インディ500、バーチャストライカー、バーチャファイター2の3つのゲームで競い合い、だれが頂点に立てるかという、まさにゲームトライアスロンといった内容だ。

参加者は、各出版社の代表者で、我がゲーメストからはキャサ夫、SHO、立衆多の3人が出場した。

ルールは得点形式で行われバーチャストライカーが勝ち50点、引きわけ25点、負け0点、インディ500は1位60点、2位40点、3位20点、4位10点、VF2が3本とると90点、2本が60点、1本が30点という感じで、結果は、メスト代表のキャサ夫、SHOでワンツーフィニッシュ。

第1回大会はキャサ夫が優勝した。第2回も開催される予定なのでぜひ次回も出場したいと思う。



これが優勝者に贈られるトライアスロンのブルゾン。



メスト、ワンツーフィニッシュ!!(写真左、中央)



ブンブン丸、雪風もファミ通の代表として参加。

## 6人の鉄人が今ここに!!
# 3ON3AT秋葉原

おなじみの大会ルポ。結果はいかに!?

さる7月29日、秋葉原のハイテクセガでバーチャファイター2の大会が催された。試合は今はやりの3on3のチームバトル形式、ゲーメストチームとしてはキャサ夫、マン・ザ・サタンシャーク、K-TANの3人が出場した。



「今日の勝ちはもらったぜ」と試合前に意気込む3人衆。

### 負けられませーん

この日はファミ通チームとしてブンブン丸さん、新宿ジャッキーさん、居酒屋カゲさん、虎の穴チームとしてK・K雪風、池袋サラさん、柏ジェフリーさんたちも出場しており、すべての鉄人がこの会場にそろうこととなった。

高レベルな闘いが予想される中、まずA、B、Cブロックに分かれて予選がおこなわれた。ゲーメストチームは快勝につぐ快勝で大将のキャサ夫まで行くことなく2人だけで予選突破したのだが、ここで思わぬ波乱が起こった。ファミ通チームまさかの予選落ち。結局決勝はゲーメストチーム、虎の穴チーム、青梅真理教チームが勝ち上がった。

### 結果?決まっているではないですか

決勝はリーグ戦でおこなわれ、キャサ夫がアキラ、ジャッキーを使うなど意外な展開に会場は大いに盛り上がった。結果は3チームそれぞれが1勝1敗のタイスコアになり、大将同士による巴戦で優勝が決定されることとなった。ここで強さを見せたのはやはりキャサ夫、安定した強さで難なく2連勝で優勝を決めた。



池袋サラVSK-TANサラ。鉄人の壁は厚かった。




最強の称号、今我らのものに!

# 日本のゲーマーたちへ
# 土曜の夜はラジオの前に集結せよ

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ。なのだ。



松本梨香の

# ゲーマーズナイト

パーソナリティー：松本梨香
「忍空」「ママはぽよぽよザウルスがお好き」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」とおおはりきり。ニューシングル、ニューアルバムも出たぞ。みんなで応援しよう!!

NEW SINGLE
NEW ALBUM
好評発売中




(SINGLE)
明日へのFree Way
パイオニアLDC
¥700（税込）



(ALBUM)
Destiny
「SA·I·TE·I」
ほか全10曲
パイオニアLDC ¥3,000（税込）

## 毎週土曜深夜にオンエア!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京 | TBS | (954kHz) | 25:00~25:30 |
| 名古屋 | CBC | (1053kHz) | 24:00~24:30 |
| 大阪 | ABC | (1008kHz) | 23:05~23:35 |

**TBSラジオ 954**

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」は君たちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。

〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係




有限会社セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187


NEO GEOはSNKの商標です。
ネオジオで会おうぜ。
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月29日発売!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版好評発売中



The Future Is Now
SNK
THE KING OF Fighters '95
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町 18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06 (339) 0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


CAPCOM
大宇宙の存亡をかけた
闘いが始まる！
超人格闘ゲームが進化した！
無限の力を持つ6つの宝石(ジェム)をめぐって
宇宙を揺るがす壮大なスケールで展開する
マーヴル・スーパーヒーローズの激闘！

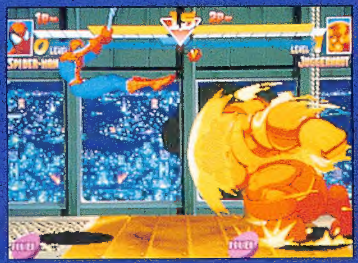
マーヴル・スーパーヒーローズ新登場。

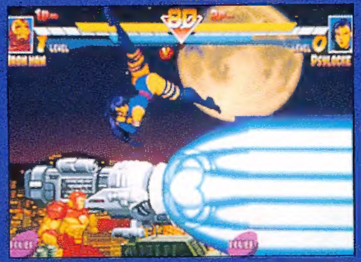
# MARVEL SUPER HEROES



MARVEL SUPER HEROES TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

- ●マーヴル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演!
- ●『インフィニティ・ジェム』を使って超人能力アップ!
- ●超破壊力で打ち砕け『インフィニティ・スペシャル』






画面は開発中のものです。

CPS II 第12弾

QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. Q SOUND Qサウンド™はQサウンド社の商標です。



TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

## MSH (マーヴル・スーパーヒーローズ)

**宇宙最強の秘宝、その名は「インフィニティ・ジェム」!**

**時空を揺るがす驚くべきパワーを知れ!**

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」それぞれが時間、空間、力、現実性、精神、魂をつかさどる、計6個の宝石!それらがいつ、どこで作られたのか、誰も知らない。一説には、ビッグ・バン以前から伝わった、太古の神の遺物だとも言う。

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」6個の宝石は、あらゆる自然の法則を、魔法や悪魔や神をも超越する!その力はまさしく無限そして無敵!6個全てを手中におさめた者は、宇宙の運命を握る究極の絶対神となるのだ!

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」星々を砕き、創る力を持った宇宙最強の秘宝を中心に、全米を揺るがした大ヒット・コミック『インフィニティ・ガントレット』が展開された!多くのヒーローが、神々が、悪魔が、6個のジェムを巡って争い闘った!

そして今『インフィニティ・ガントレット』を下敷きに『マーヴル・スーパーヒーローズ』が完成!宇宙の運命が、君の手に委ねられるのだ!鍵となる最強、無敵の秘宝が、ゲームの中でどう再現されているか?君自身の目で見て確かめて欲しい!

STREET FIGHTER II
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00〜19:30放映中
監督：杉井ギサブロー

CAPCOM FAX 通信
FAX 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中

株式会社カプコン®
＜AM国内販売部＞
●本社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒162-02東京都新宿区西新宿2丁目(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718
札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493
広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

ゲーメスト
October 10.15 1995
No.152
平成7年10月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第18号通巻152号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料164円




©1994,1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

雑誌22443-10/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan T1022443100559